JOC FULL **ARMED ASSAULT GOLD EDITION** ÎNROLEAZĂ-TE, AVEM PRĂJITURI!

LEVEL



cultură gameristică

DESPRE **CUM SĂ SCOŢI UNTU'** DIN JOCURILE TALE **PREFERATE**

review

SHOGUN 2
THE RISE AND FALL OF THE SAMURAI

SNIPER ELITE V2
RISEN 2

DVD
TRAILERE DEMOS MODS FREEWARE DRIVERE PATCH JOCURI EXTRA

Mai 2012 Preţ 14.99 lei
5 948490 250039 01205

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Radu Sorop
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

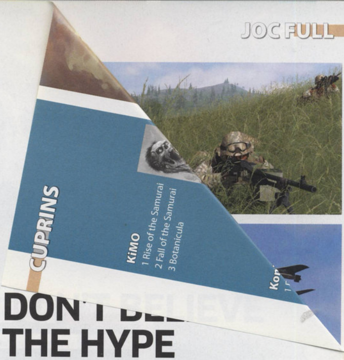
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.



DON'T BELIEVE THE HYPE

Pentru mine, Diablo III fuse și se duse. Hype-ul din jurul unui titlu îndelung așteptat de fanii unei anumite francize a încetat de mult să-mi mai atingă orice coardă sensibilă, iar cu cât mai cunoscută este aceasta, cu atât mai scăzut îmi devine și interesul față de dânsul. Sau poate că în cazul de față aș fi preferat o reinventare a francizei, nu doar confirmarea faptului că Diablo III este un hack & slash bun și cam atât. Voi ce hack & slash ați fi preferat să jucați în locul lui Diablo III, dacă acesta nu ar fi existat? Nu credeți că la cei 11 ani ai săi de producție îi găsim prea ușor un echivalent? Și cât de mare este porția de cod pe care o împarte cu WoW? Jumătate? Trei sferturi? Dar hei, arată mult mai bine decât concurenții săi direcți și are un nume de care nu prea ai cum să te ferești. Și totuși, marele hype ce i-a netezit calea m-a lăsat relativ rece. Oare sunt chiar atât de sărac sau de bătrân ca să îmi mai pese?

Recunoașteți, mulți dintre voi adoră ideea de a avea un Diablo III în colecție numai pentru că este la modă, nu neapărat pentru că sunteți fani ai seriei sau genului. La fel, este la modă să joci Diablo III, și poate tocmai de aceea o să-l cumpăr și eu, pentru că nu vreau să mă credeți moș.

■ **KiMO**

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO

1 Rise of the Samurai
2 Fall of the Samurai
3 Botanicula

Koniec

1 Diablo III
2 Sniper Elite V2
3 Warlock

cioLAN

1 Rise of the Samurai
2 Fall of the Samurai
3 Warlock

Marius Ghinea

1 Rise of the Samurai
2 Fall of the Samurai
3 Walking Dead

Caleb

1 Warlock
2 Botanicula
3 Walking Dead

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



A meritat să-l așteptăm 11 ani?
28 DIABLO III



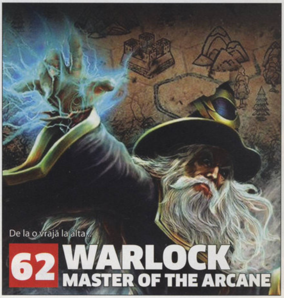
Cel mai tare din parcare?
68 FORZA 4



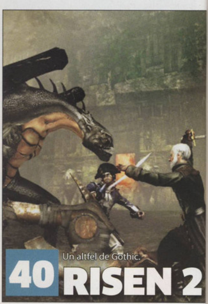
Două expansion-uri excelente pentru Shogun 2.
52 THE RISE AND FALL OF THE SAMURAI



Vânătoarea de naziști continuă.
46 SNIPER ELITE V2



De la o vrajă la alta...
62 WARLOCK MASTER OF THE ARCANE



Un altfel de Gothic.
40 RISEN 2

ARMA GOLD







Vă mai aduceți aminte de Operation Flashpoint, jocul de-arăzboiul care a stabilit noi standarde în materie de simulare militară? Un joc în care jucai rolul unui simplu soldat, nu al lui Superman. Rănile dureau, iar inamicul era tenace și precis. Mai mult, erai nevoit să utilizezi diverse tactici, folosind la maximum formele de relief și vehiculele în avantajul tău, doar ca să rămâi în viață.

Apoi, la șapte ani distanță, vine ArmA: Armed Assault, urmașul spiritual al lui Operation Flashpoint, cu un teren de joacă incredibil de vast (peste 400 km pătrați, ce pot fi străbătuți oricând), variat, detaliat și provocator pentru orice fan al FPS-urilor squad based. Și n-arată rău deloc. Insula fictivă Sahrani a fost și rămâne o încântare pentru ochi, în special pentru cei cu sisteme potente. De fapt, chiar și acum are puterea de a îngenunchia sisteme cu configurații pe care le credeam suficient de capabile pentru a experimenta la maximum de orice joc de ultimă generație.

De-a lungul campaniei solo ești pus în situația de a cuceri oraș după oraș, să sprijini baricade, să ataci convoaie de la manșa unui elicopter de asalt, să sabotezi inamicul în cele mai diverse moduri și să experimentezi o mulțime de alte situații de război.

ArmA este, de asemenea, și un joc ceva mai dificil de abordat, deoarece necesită un stil de joc complet diferit față de cel cu care este obișnuit un gamer, în general. Să te avânți ca berbecul în tufele inamice nu este de recomandat, deoarece vei fi transformat în sită la fiecare nouă încercare. Trebuie să-ți plănuiești cu atenție acțiunile, fără grabă, iar satisfacția nu va întârzia să apară. Pentru că așa este ArmA: complex și provocator, mai ales datorită AI-ului necruțător. Totuși, camarazii controlați de AI nu străluceau la toate capitolele, mai ales la condus, de aceea vă sfătuim să fiți foarte atenți ce rută stabiliți, eventual să conduceți chiar voi vehicolul către destinație. Totuși, acest gen de probleme par să se fi rezolvat în timp, iar ultima versiune a jocului pare să fie cât se poate de stabilă, din toate punctele de vedere.

Demn de menționat este și editorul de misiuni al jocului, cu ajutorul căruia jucătorii pot realiza orice tip de misiune, atât solo, cât și multiplayer. Iar netul mustește de modificări excepționale, fapt ce deschide calea unor posibilități aproape nelimitate de a vă distra în compania lui ArmA, după încheierea campaniilor principale. V-am spus că varianta Gold pe care v-o oferim în această ediție include și expansion-ul Queen's Gambit?

Așadar, nu mai stați pe gânduri. Go kill some!

06 ȘTIRI

CULTURA GAMERISTICA

10 DESPRE CUM SĂ SCOȚI UNTU' DIN JOCURILE TALE PREFERATE

SPECIAL

16 SIMPLIFY (II)

PREVIEW

20 DUST 541

HANDS-ON

24 KRATER

REVIEW

28 DIABLO III
40 RISEN II
46 SNIPER ELITE V2
52 SHOGUN 2: RISE AND FALL OF THE SAMURAI
62 WARLOCK: MASTER OF THE ARCANE
67 THE WALKING DEAD
68 FORZA 4
72 STACKING
76 MORTAL KOMBAT VITA
78 CONFRONTATION
80 BOTANICULA
83 ESCAPE PLAN

INDIE

84 LONE SURVIVOR

RETRO

86 POOL OF RADIANCE

LOAD " "

90 ROBOCOP

FREE2PLAY

93 MINI GAMES

LIFESTYLE

94 FILM - DARK SHADOWS
94 FILM - THE AVENGERS
94 WWW.

96 NEXT ISSUE
97 COPERTA DVD



UNREAL ENGINE 4 VA FI PREZENTAT PUBLICULUI ÎN LUNA IUNIE

Se pare că în cadrul Games Developers Conference, eveniment ce a avut loc în luna martie a acestui an, Epic Games a prezentat anumitor publisheri, precum și producătorilor de console și plăci video, ca Sony, NVIDIA sau Microsoft, un demo tehnologic al viitorului motor grafic Unreal. Build-ul cu pricina a fost produs în aproximativ 3 luni de către o echipă de 14 ingineri și graficieni, fiind prezentat, fără probleme, pe o placă grafică NVIDIA GeForce GTX 680, Mr. Cliff Blezinski – design director al Epic Games – mărturisind că echipa de producție poartă imensa responsabilitate de a conduce tehnologia din această industrie către noua generație, implicit de a convinge producătorii de console (oare se referea și la Nintendo?) să nu subestimeze importanța următoarei versiuni.

KALYPSO MEDIA ANUNȚĂ DARK



Dezvoltat pentru Xbox 360 și Windows PC, Dark se dorește a fi un third-person stealth-action cu niscaiva elemente RPG și o poveste interesantă, care ne va pune în rolul personajului Eric Bane, un vampir ce se găsește prins într-o conspirație corporatistă ce implică o companie farmaceutică – GeoForge Corp. Acțiunea jocului se va axa foarte mult pe un gameplay bazat pe confruntări de tip stealth, Eric al nostru urmând să beneficieze de un pachet de abilități specifice rasei sale, care poate fi dezvoltat pe parcursul jocului.

Pentru moment nu a fost comunicată o dată exactă de lansare, însă Kalypso Media, publisher-ului jocului, a confirmat că acesta va fi lansat în această toamnă.

RPG-UL SOUTH PARK A FOST AMÂNAT PÂNĂ ÎN 2013



Chiar dacă jocul ar fi trebuit să fie gata în cursul acestui an, problemele financiare cu care se confruntă THQ au făcut în așa fel, încât RPG-ul produs de studiourile Obsidian Entertainment – South Park: The Stick of Truth – să fie amânat până anul viitor, cel mai probabil din pricina faptului că publisher-ul nu își permite, în acest moment, o promovare echitabilă a jocului. Dar, cum Devil's Third a fost pur și simplu aruncat la gunoi de THQ, tind să cred că această amânare nu poate fi decât un plus pentru cei de la Obsidian, care tocmai au primit mai mult timp pentru a dezvolta un produs A+.

Reamintesc că proiectul a prins viață datorită implicării directe a lui Matt Stone și Trey Parker, creatorii serialului South Park, ei fiind cei care au venit cu propunerea pentru producerea unui titlu RPG în universul în cauză. South Park: The Game va fi lansat în 2013 pentru Windows PC, Xbox 360 și PlayStation 3, iar jucătorii vor avea sarcina să protejeze orașul cu pricina de personajele negative care și-au făcut apariția de-a lungul timpului în serial.

UBISOFT PREGĂTEȘTE UN TEST CLOSED BETA PENTRU FAR CRY 3 ÎN ACEASTĂ VARĂ

O știre cu dedicație pentru persoanele care dețin o consolă și sunt dispuse să achiziționeze Ghost Recon: Future Soldier via GameStop. Ubisoft vă transmite că în vara acestui an va organiza un test beta pentru first-person shooter-ul Far Cry 3, persoanele interesate și dispuse să îndeplinescă condiția precizată ceva mai sus urmând a fi acceptate într-o sesiune de PAC-PAC în multiplayer.

Partea cea mai aiurea constă în lipsa beta-ului de pe PC și condiția absolut aberantă de a achiziționa ceva pentru a putea oferi feedback producătorilor despre bug-urile prezente în joc.





MIRROR'S EDGE 2 ȘI BATTLEFIELD: BAD COMPANY 3 DEZVĂLUITE DIN GREȘEALĂ

Mulțumită unor angajați Electronic Arts, suficient de drăguți încât să-și actualizeze CV-urile ori de câte ori vine vorba despre un proiect nou, aflăm că studiourile DICE lucrează deja la Battlefield: Bad Company 3, iar Mirror's Edge 2 se află în dezvoltare încă din vara anului 2009, perioadă în care referirile la el includeau, citām: „the wandering of crowd system within Unreal 3 engine". Între timp, engine-ul Frostbyte 2 a câștigat teren.



DATA DE LANSARE PENTRU DISHONORED A FOST CONFIRMATĂ

Bethesda Softworks a anunțat că stealth/action adventure-ul produs de studiourile Arkane va fi lansat în magazinele europene pe 12 octombrie 2012.

În Dishonored vom intra în rolul asasinului cu abilități supranaturale și moacă prietenoasă, cunoscut între prieteni drept Corvo, condamnat să putrezească în închisoare pentru asasinarea Împărătesei (lucru despre care știm deja că a fost o înscenare). Vom avea parte de multă acțiune, de un level design nebun (capabil să se adapteze dinamic în funcție de cât de mult vom distruge) și un sistem de AI peste medie, la care se mai adaugă o poveste (până acum) interesantă și un sistem de joc optimizat pentru a oferi jucătorilor posibilitatea de a alege modul în care își pregătesc fiecare acțiune.

Reamintim că la cârma proiectului se află Raf Colantonio – fondatorul Arkane, Harvey Smith –, unul dintre creierele din spatele primelor două jocuri din seria Deus Ex, care s-a alăturat proiectului din postura de co-creative director, și Viktor Antonov, omul care a dat viață orașului City 17 din Half-Life 2.

BLIZZARD ENTERTAINMENT ȘI VALVE SOFTWARE AU AJUNS LA UN ACORD CU PRIVIRE LA LICENȚA DOTA

Blizzard Entertainment și Valve Software au anunțat că au ajuns la un acord cu privire la licența DOTA, iar de acum înainte, cei doi mari producători de jocuri nu se vor mai vedea obligați să se „ciomăgească" în spațiul mediatic. Așadar, Valve își va păstra dreptul de a utiliza licența în scopuri comerciale, precum denumirea jocului DOTA 2, în timp ce Blizzard a păstrat drepturile non-comerciale, lucru ce le va permite fanilor să producă în continuare hărți pentru WarCraft III sau Starcraft II abuzând de această denumire. De altfel, denumirea hărții Blizzard DOTA pentru StarCraft II a fost modificată în Blizzard All-Stars.



BLACK OPS 2 SE VA PREZENTA BINE ȘI FĂRĂ UN NOU ENGINE GRAFIC

Nu este un secret că argumentul suprem al fanilor Battlefield 3, atunci când vine vorba de seria Call of Duty, este compus, în mare parte, din cuvintele „engine grafic", „învechit" și „antic". Argument, de ce să nu recunoaștem, valabil pentru toate jocurile din serie publicate după anul 2009. Însă Mark Lamia, CEO Treyarch, este de altă părere, acesta afirmând într-un interviu acordat celor de la One of Swords că aspectul unui joc nu este neapărat legat de vechimea engine-ului său grafic – lucru ce poate fi dovedit odată cu apariția lui Black Ops 2, update-urile primite de acesta și numeroasele îmbunătățiri tehnice oferind jocului o calitate superioară față de titlurile anterioare.

Drept urmare, pentru a ține pasul cu cerințele jucătorilor, nu este necesară scrierea unui nou motor grafic, ci doar modificarea anumitor elemente esențiale ale celui vechi, precum sistemul de iluminare al jocului. Așa o fi...





THQ ANUNȚĂ COMPANY OF HEROES 2

În ciuda faptului că surpriza a fost stricată de dezvăluirea accidentală a jocului de către reprezentanții PC Gamer UK, THQ anunță că studiourile Relic Entertainment au în dezvoltare Company of Heroes 2, mult așteptata continuare a jocului de strategie lansat în anul 2006, programată să ajungă în magazinele de specialitate în cursul anului viitor.

Acțiunea jocului va oferi ocazia jucătorilor să conducă trupele Armatei Roșii în timpul celui de-al Doilea Război Mondial în lupta împotriva Wehrmacht-ului, fiind promis un gameplay mult mai variat față de titlurile anterioare. De asemenea, a fost confirmat că jocul utilizează cea de-a treia ediție a engine-ului grafic Essence, lucru ce va permite producătorilor să ofere un nivel de detaliu foarte ridicat.

Din nefericire, THQ nu va prezenta jocul la această ediție a salonului E3, situația financiară fiind atât de precară, încât s-a renunțat la închirierea unui spațiu pentru prezentări. Cu jocul Company of Heroes 2 vom face cunoștință în 2013.



RAVEN'S CRY, UN NOU JOC CU PIRAȚI, DESPRE PIRAȚI

Jocul celor de la Pirahna Bytes – Risen 2: Dark Waters – nu va fi singurul joc cu pirați din acest an, publisher-ul TopWare Interactive informându-ne că studiourile Octane Games au în dezvoltare Raven's Cry, un action-adventure pentru Windows PC, PlayStation 3 și Xbox 360.

Acțiunea jocului se va petrece în secolul 17, jucătorii urmând să intre în rolul lui Christopher Raven, un pirat rămas fără brațul stâng și fără memorie, a cărui poveste este la fel de neclară precum cerebelul unui pirat după o noapte de beție. Ne sunt promise aproximativ 10 ore de distracție scriptată la sânge, într-un mod cât se poate de liniar, dar cu o poveste ce se anunță fascinantă.

Raven's Cry ar trebui să ajungă în magazinele de specialitate în Q4 2012.

MICHEL ANCEL CONFIRMĂ CĂ BEYOND GOOD & EVIL 2 SE AFLĂ ÎNCĂ ÎN DEZVOLTARE

Michel Ancel, video game designer pentru Ubisoft, cunoscut în special pentru seria de jocuri Rayman, ne informează că Beyond Good & Evil 2 se află încă în dezvoltare, însă, în acest moment, nu dorește să precizeze o dată de lansare pe care n-o poate respecta și care ar abate atenția echipei de producție de la lucrurile cu adevărat importante.

„În acest moment ne aflăm într-o etapă activă de creație, concentrându-ne doar asupra unui singur lucru: de a produce cel mai bun joc, iar această decizie (anunțarea unei date de lansare) nu ar face altceva decât să ne distragă de la acest obiectiv", a declarat Michel Ancel. „Vă mai pot spune că este un joc foarte ambițios și că avem nevoie de cea mai nouă tehnologie pentru a ne atinge țintele."

Reamintesc că a fost anunțat faptul că jocul este produs direct pentru viitoarea generație de console:

„... această generație de console oferă prea puțin spațiu pentru un joc așa de mare și nu se dorește ca din pricina limitărilor actuale Beyond Good & Evil 2 să nu integreze în totalitate viziunea sa artistică. Altfel pusă problema, încât să nu mai sune chiar atât de fastuos, din cauza limitărilor hardware întâlnite pe PlayStation 2, Beyond Good & Evil a suferit foarte mult la capitolele <<explorare>> și <<dimensiune de joc>>, iar foarte multe elemente din mecanica de joc au fost pur și simplu eliminate din aceste motive. În concluzie, Ancel nu dorește să repete prostia din 2003 și să elimine din joc trăsături ce, în viziunea sa, sunt esențiale pentru modul în care ar urma să se butoneze acest sequel. Vorbim despre transport interplanetar (pentru acest lucru a fost gândită nava spațială), explorarea orașelor, navigare liberă între ele. Așadar, 2014-2015... și nu mai devreme."









STALKER + CRYENGINE 3 = CRYZONE: SECTOR 23

OWL Game Studio – în traducere, un grup de modderi de origine rusă cu multă pasiune pentru jocul celor de la GSC Game World – au anunțat că lucrează la CryZone: Sector 23, un titlu indie inspirat din seria STALKER, ce rulează pe CryEngine 3. În primă fază proiectul a plecat de la ideea unui mod pentru first-person shooter-ul celor de la Crytek, însă, în urma sugestiilor „micii" comunități moddb, amicii de la OWL au decis că e de preferat să producă un joc de sine stătător.

DOUĂ JOCURI NOI DE LA CD PROJECT RED?

Cum nimic nu mai scapă în aceste zile ochiului vigilent al presei de specialitate, aflăm că studiourile CD Projekt Red au publicat mai multe anunțuri de angajare, care ne arată că sunt necesare pentru a forma noi echipe de producție, studioul polonez urmând ca, în scurt timp, să înceapă dezvoltarea unor noi jocuri: un shooter/RPG și un RPG dark fantasy.

Bineînțeles că nu există alte detalii cu privire la aceste două jocuri, însă anunțul cu pricina scapă un indiciu, cum că ar putea fi vorba despre o continuare a lui The Wicher 2, și anume „mature dark-fantasy world, well known around the world". Cât despre shooter-ul cu elemente RPG, tot ce știm este că acțiunea acestuia va avea loc într-un decor nou („in a brand new setting").

URMĂTORUL JOC TOMB RAIDER A FOST AMÂNAT

Din păcate, prin vocea directorului său, Darrell Gallagher, Crystal Dynamics a dezvăluit că următorul capitol din seria Tomb Raider va ajunge pe raftul magazinelor de specialitate abia în prima parte a anului 2013. Conform celor declarate de Gallagher, această amânare se datorează modului circumspect de dezvoltare, producătorii dorind să nu sacrifice nimic din calitatea jocului doar pentru a se încadra într-un termen, banal, de lansare.

„Când Crystal Dynamics a pornit pe calea reinventării francizei Tomb Raider, am urmărit atingerea a două scopuri, foarte importante pentru noi", a declarat Gallagher. „Prioritatea noastră este să ne asigurăm că vom livra un joc de cea mai bună calitate, iar pentru a ne îndeplini acest obiectiv, am decis să împingem data lansării jocului cu câteva luni, din toamna 2012 până în primul sfert al anului 2013."

Jocul este descris ca fiind „prima aventură a Larei Croft", o tânără speriată și lipsită de experiență, care se trezește pe o plajă necunoscută, după ce ambarcațiunea cu care călătorea a fost distrusă de o furtună puternică. Pe cont propriu, dar nu singură, Lara are o singură misiune. Aceea de a supraviețui.





DESPRE CUM SĂ SCOȚI UNTU' DIN JOCURILE TALE PREFERATE

Câteodată, în căutările pe care le faci când te documentezi asupra unui subiect, dai peste câteva fraze pe care le urăşti, nu pentru că te contrazic sau pentru că sunt inflamatorii, ci pentru că realizezi imediat că spun cu alte cuvinte exact ce doreai tu să subliniezi şi că oricât ai încerca nu vei reuşi să expui la fel de frumos ce ai de zis. Introducerea în acest articol era oarecum deja trasată în mintea mea, ştiam ce am de spus, cum să vă fac curioşi, aveam chiar şi câteva linii care să mă lase să dezvolt mai departe. Când am găsit însă concluzia lui Stephen Totilo (editor-şef Kotaku), dată celor de la The Wall Street Journal, când aceştia din urmă l-au rugat să comenteze asupra gamerilor care încearcă să termine un joc fără a omorî pe nimeni, m-am dezumflat: „În mare, gamerii folosesc jocurile ca laboratoare care le permit să experimenteze într-un mediu sigur aspectele vieții. (În ele) Poți testa diferite comportamente, pe care nu le-ai încerca niciodată în realitate (din motive evidente). Versiuni mai extreme ale rolurilor sau personalităților pe care le alegem la o primă întâlnire, când comentăm pe Internet sau ne dăm deștepți pe Twitter. ... ... De multe ori, și în viața de zi cu zi suntem tentați să „păcălim" sistemele – să copiem la un test, să nu ne plătim taxele, să urmăm o dietă pe care să o modificăm nițel – dar numai jocurile, cu matematica clară din spatele lor, ne vor lovi mereu cu consecințele alegerilor noastre. Interesant la „cursele pacifiste" (așa se numesc în engleză încercările de a termina un joc fără a omorî pe nimeni) este faptul că oamenii aleg, diferit de realitate, să își facă viața mai grea... doar pentru a vedea ce se întâmplă... și tot reușesc să găsească plăcere în ceea ce fac. Ciudat și fascinant!"

Realizez foarte bine că titlul este oarecum aburitor și probabil unii dintre voi vor fi dezamăgiți de direcția pe care o ia articolul, care nu este un tutorial despre cum să joci jocuri, ci, mai repede, o înșiruire de fapte extraordinare pe care câțiva jucători le-au întreprins în jocurile lor preferate. Am scris, tăiat și modificat zeci de titluri: „Despre... Joacă Alternativă; ... Eroii și Antieroii Jocurilor Noastre" și așa mai departe, dar nici unul, cel de mai sus inclusiv, nu a reușit să condenseze ideea acestui special în doar câteva cuvinte. Să lăsăm însă scuzele de o parte și: „SĂ trecem la treabă!"

Speedrun-uri

Tendința de a încerca lucruri noi într-un joc nu este una recentă. Era o vreme când erau atât de puține jocuri și le iubeam pe cele pe care le aveam atât de mult, încât să ne provocăm la a face ceva imposibil era un lucru normal. În 1985 gamerii au primit unul dintre cele mai importante jocuri din istorie, Super Mario Bros., și odată cu el mulți am luat-o razna. „Să încercăm să-l terminăm cu spatele la ecran" – nu știu să fi reușit cineva; „să încercăm să jucăm cu controlerul invers" –



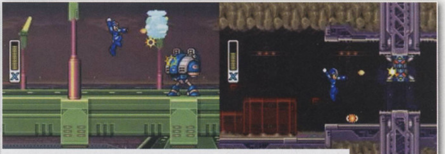
simplu, pentru unii; „să încercăm să sărim peste steag" – mulți încă nu cred că se poate; „să încercăm să terminăm cât mai repede"... provocare care a devenit, datorită naturii ei competitive, una dintre cele mai iubite și chiar și după 25 de ani lumea tot o mai încearcă. Dacă e să ne luăm după site-ul Speed Demos Archive, recordul este deținut de Andrew Gardikis, care pe 24 decembrie 2010 a reușit să termine SMB în 4 minute și 59 de secunde. Cum el a folosit însă un glitch, un bug dacă vreți, pentru a trece de o porțiune a jocului, site-ul Twin Galaxies nu vrea să confirme acest record. Ei consideră că, deși utilizarea acestor glitch-uri nu poate fi considerată cu adevărat trișare, pentru că fac parte din joc, ele nu au fost programate intenționat și jocul nu ar trebui jucat în acest mod. Motiv pentru care Skott Kessler ar trebui să-și păstreze recordul de 5,08 minute (hă!). Părerile și discuțiile sunt, bineînțeles, împărțite și interminabile, dar, dacă aveți timp, vă invit să vizionați ambele versiuni, pentru că sunt cât se poate de impre-

INSPIRAȚII

Crearea acestui special a fost în același timp o bucurie, pentru că e întotdeauna o plăcere să povestești celor pasionați de același lucru ca și tine despre lucruri ca cele de aici. Dar și o... dezamăgire, pentru că am impresia că, în mare, tot ce am făcut a fost să traduc și să integrez într-un singur articol munca altor oameni. Dacă v-a plăcut și vreți să citiți mai mult sau pur și simplu vreți să vedeți de unde m-am inspirat, vă îndemn să scrieți următoarele cuvinte într-un motor de căutare: „Kotaku" și „rebellious", pentru citatul de la început, plus alte comentarii pertinente ale comunității referitoare la pacifism; „WSJ" și „nonkilling" pentru studiul de caz făcut de The Wall Street Journal; „Wiki", bineînțeles, și „speedrun", plus, probabil, orice alt nume aruncat prin pagini; „PCGamer" și „strolls", pentru minunatul jurnal al lui Nordrick, și „Cracked" plus „online gaming" pentru poveștile incredibile din MMO-uri. Atenție, aici limbajul este puțin colorat, dar articolele sunt dementțial scrise. O să vă tăvăliți pe jos de râs!

O tradiție frumoasă a companiei Bathesda este de a face, de fiecare dată când un titlu mare este aproape gata, un concurs de viteză (speedrun) între un reprezentant al diviziei de testare și unul din cea de producție. De această dată, Sam Bernstein, din echipa de testare, a câștigat, terminând Skyrim în 2 ore și 16 minute, cu doar 20 de secunde mai repede decât colegul lui.





Unii gameri (DeHackEd) sunt atât de buni, încât pot face un speedrun bunicel jucând chiar și două jocuri în același timp cu un singur controler o.O

sionante. În timp, această provocare a acaparat, oarecum logic, toate jocurile iubite de comunități și de ceva timp avem site-uri, ca cele amintite mai sus, care se ocupă doar cu asta, fac clasamente și verifică recorduri. Câteva titluri s-au dovedit a fi, de-a lungul timpului, candidate perfecte pentru astfel de traversări: Doom, Quake, seriile Metroid, Super Mario și Zelda și, așa cum vă puteți imagina, această scenă e plină de culoare, cu jucători care se acuză, cu alții care-și fac propriile reguli și apoi, din când în când, cu câte o răsturnare de situație care face înconjurul Internetului. Cum jocurile au devenit din ce în ce mai complexe, și aceste speedrun-uri au ajuns foarte spectaculoase, incredibile sau chiar de neînțeles pentru cei care nu cunosc mecanicile titlului încercat. E întotdeauna o plăcere să vezi cum cineva reușește să termine Resident Evil 2 doar cu cuțitul, Fallout 2 în mai puțin de 18 minute, Portal cu cât mai multe glitch-uri, o trecere prin lumea aleatoriu generată din Super Metroid, echilibristica și acrobațiile din Quake și aș putea continua la nesfârșit. Half Life 2 într-o oră și 36 de minute, Morrowind în 4,19 minute O.O .

Curse Pacifiste (Pacifist Runs)

Bineînțeles că nu a durat mult până când cineva a realizat că ai putea termina Super Mario Bros. și fără a omorî pe nimeni în afară de Bowser, așa că a apărut o altă provocare: traversarea pacifistă. Pentru maeștrii SMB această provocare s-a dovedit a fi una mai puțin intensivă, dar ideea a prins și, de fiecare dată când un joc părea că poate fi terminat în acest mod, jucătorii nu au stat pe gânduri. Unii producători au apreciat atât de mult această idee, încât au adăugat pagini întregi de dialog RPG-urilor lor pentru a permite o astfel de trecere sau bonusuri și extraopțiuni în cazul celorlalte tipuri de jocuri. Titlurile care în mod normal sunt pline de acțiune, dar care-ți permit natural astfel de curse, sunt cele din seriile Fallout, Metal Gear Solid, Deus Ex, Thief, Mirrors Edge și probabil alte câteva de care nu-mi aduc aminte. Provocarea este deosebit de interesantă și apăsătoare, mai ales când alegi nivelul maxim de dificultate, dar, odată cu integrarea organică a acestei opțiuni de către producători, parcă ceva din farmecul acestui tip de încercare a murit. Cele mai cunoscute titluri care nu par să fi fost făcute cu această posibilitate în minte, dar care totuși pot fi terminate sau încercate în acest mod sunt Doom, seria Hallo și, cred, Heavy Rain. Alți gameri nu au luat însă această idee ca pe o provocare cu finalitate în terminarea jocului, ci mai mult ca pe una morală, așa că au început să joace jocuri, care clar nu pot fi terminate fără a omorî pe cineva, cât pot ei de



Ultimul loc în care te-ai aștepta să găsești o cursă pacifistă este în multiplayerul din Battlefield 3. Aici, un astfel de temerar este pregătit să-și resusciteze colegii.



Nordrick, în fața uneia dintre cele mai mari dileme ale vieții sale. Să se căsătorească sau nu cu vagabondul care tocmai l-a cerut în căsătorie?

pașnic. Există astfel un nebun, pe numele lui Brock Soicher, care face filmulețe pe iutub în care arată cum poți să joci Uncharted, omorând cât mai puțini inamici, în timp ce Daniel Mullins a decis să joace Skyrim fără a răni un singur suflet.

Extrema este atinsă însă de Christopher Livingston, un redactor PCGamer, care a decis să trăiască în Skyrim ca un om normal. Presupun că o astfel de viață e oarecum posibilă în multe alte jocuri (de fapt, Cristopher este la al doilea personaj de acest fel, pentru că a mai luat o dată această cale și în Oblivion), dar complexitatea și libertatea de mișcare din Skyrim și, nu în ultimul rând, talentul lui scriitoricesc fac ca această poveste să fie cea mai interesantă. Dacă vă plac jocurile, trebuie neapărat să citiți jurnalul lui Nordrick, un simplu om care încearcă să ducă o viață normală în Skyrim. Întâmplările prin care trece sunt atât de interesante și de haioase (iar credea lumea la birou că am înnebunit, râdeam singur în fața monitorului) când sunt văzute prin prisma cuiva care înțelege ce se întâmplă, încât i-au adus sute, mii de cititori, care așteptau cu nerăbdare următorul episod. Trebuie neapărat să vedeți cum până și un târnăcop poate produce o dilemă morală, cum jocul încearcă la fiecare pas să-l atragă într-o aventură, cât de greu este să trăiești fără să furi sau să omori, doar din minerit și meșteșugit. Cum e să fugi când îți e frică de ceva, dar, mai ales, spaima cu care trăiești când știi că, dacă o să mori, nu vei mai putea da load.

MMO-urile, țările tuturor posibilităților

Tot ce am prezentat mai sus pălește însă prin comparație când arunci o privire asupra jocurilor MMO. E e și normal, pentru că acestea sunt cele mai complexe jocuri

IS ANGWE ON?
this is super easy to know. Put angwespy as your friend (ok ok i know this hurts but its necessary. You wont have to actually be nice to him/her just put her/him on a list). Then when you want to know check your friends list . It says if he/she is on and if angwe is on angwespy is on and vice versa.

I understand that this method involved a bit of extra time and money, but not nearly so much as when you get cced and have to keep running back and forth to your body. Also the money you spend on flying and mailing is negligible by the time you have to worry about angwe.

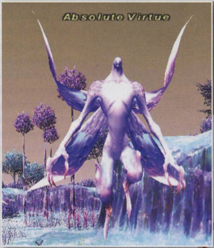
Hope this helps. good luck to ya! see ya in game.

Angwe era așa o forță a naturii, încât jucătorii au ajuns să se învețe unii pe alții cum să afle dacă este online sau nu.



În Zelda, slime-ii încă se multiplică atunci când îi lovești, dar, din păcate, nu poți să-i înmulțești la nesfârșit.


Cam așa arăta serverul WoW după ce-a fost lovit de „ciumă".



Absolute Virtue (Final Fantasy XI) este unul dintre cei mai duri boși din toate timpurile. După 18 ore și câteva leșinuri, guilda BtL a trebuit să renunțe la luptă. După acest incident, Square Enix a modificat atributele monștrilor mai puternici pentru a face luptele mai accesibile.



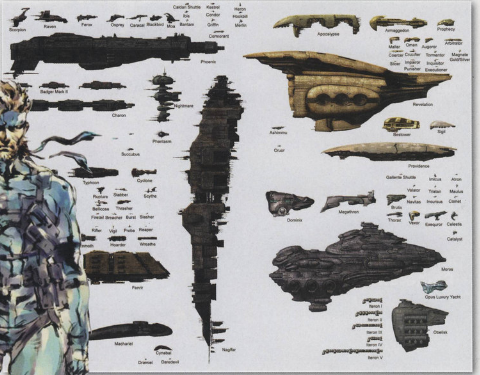

Producătorii Asheron's Call, atacându-și propria creație.

existente, jucate de comunități imense de pasionați, pentru care producătorii fac orice să-i țină acolo, inclusiv să schimbe și să adauge încontinuu conținut și reguli unui sistem deja incredibil de complicat. Chiar dacă nu le joci, e imposibil să nu fi auzit ca gamer de nebuniile făcute de unul, altul prin ele. De la bug-uri cât casa de care au profitat cu nesimțire și care au dus până la urmă la banări masive, până la adevărate povești SF sau Horror. Voi încerca să prezint în continuare, într-o ordine aleatorie, unele dintre cele mai incredibile idei și fapte de acest gen, personaje care au reușit să se folosească de sistem, dar care au fost destul de deștepte cât să nu încalce EULA (contractul pe care-l semnezi când intri într-o astfel de comunitate) sau să fie banați.

Să începem, așa cum se cuvine, cu Ultima Online, MMO-ul discutabil care a pornit toată nebunia, și cu Chrae, un jucător care a reușit să oblige producătorii să schimbe comportamentul slime-ilor, adică al gelatinelor cu ochi pe care le mai întâlnim până și astăzi ca inamici în unele jocuri. În Ultima, slime-ii se spărgeau în momentul în care îi loveai, după care se regenerau, dacă nu îi omorai. Colegul nostru a decis că nu e de acord cu acest comportament, așa că a închis câțiva într-o casă și a început să-i înmulțească aruncând peste ei poțiuni care se comportau ca niște grenade cu fragmentație, suficient de puternice cât să-i spargă, dar nu suficient de puternice încât să-i omoare. Site-ul Cracked, într-un moment de geniu, spune că, de fapt, încerca să dea o palmă lenei programatorilor care te puneau astfel să te bați cu cei mai simpli monștri ca design de două ori, dar eu cred că motivele lui au fost mult mai pământești. După ce a produs, probabil, milioane de gelatine cu ochi, a deschis ușa. Tot „pământul" a fost acoperit de jeleu, care a omorât toți jucătorii și, odată cu ei, și serverul. A doua zi, Chrae a cerut o răscumpărare pentru a nu o mai face încă o dată. Lumea i-a râs în față, așa că a trecut la treabă. Două zile mai târziu, slime-ii și-au pierdut abilitatea de a se mai înmulți.

Bineînțeles că nu putea lipsi din această listă World of Warcraft, odată cu nebunul Angwe, care, când-

Comparaţie la scară între diferitele nave din Eve online. Mirial se afla într-un Apocalipse când a fost omorât. Mă întreb ce navă şi-a cumpărat Cally după ce a fugit cu banii.





va, demult, când magii nu inventaseră încă teleportul, s-a postat la o strâmtoare şi a început să-i omoare pe toţi cei care treceau pe acolo. Aţi putea zice: bine, bine şi ce-i cu asta? Asta se întâmplă în mai toate MMO-urile care permit PvP. Ei bine, Angwe nu era aşa, un simplu trol, era o forţă a naturii, lumea începuse să se întrebe dacă munceşte sau dacă doarme, nimeni şi nimic nu trecea de el, mulţi au început să scrie până şi ghiduri care să te ajute să treci de acea zonă fără să-l întâmpini. Angwe a fost, pentru o perioadă, cel mai tare boss din WoW. Dar staţi, WoW mai ştie că, în 2005, Blizzard a adăugat un nou boss, care, dacă te apropiai de el, te îmbolnăvea de o boală contagioasă. Soluţia era, logic, să încerci să-l omori de la distanţă, dar la ce nu s-au gândit cei de la Blizzard a fost cât de mult se poate schimba natura umană într-un joc când i se dă posibilitatea de a face rău. Personajele de nivel mare au început imediat să pună la cale un plan care să aducă boala la suprafaţă, în lumea „reală". Şi au reuşit, după care s-au teleportat peste tot, pentru a îmbolnăvi şi omorî cât mai mulţi „oameni". Pandemie! Până şi NPC-urile erau purtătoare (majoritatea nu pot muri în WoW), astfel că, dacă deschideai gura să ceri un quest, mureai secerat de boală.

Bineînţeles că producătorii au luat poziţie, dar jucătorii au început să se comporte ca adevărate unităţi de gherilă teroriste, ascunzându-se în munţi şi reinfectând imediat populaţia, au reuşit chiar să şi incubeze boala, infectându-şi propriile pet-uri (companioni), pe care le scoteau apoi ca să se reinfecteze. Evenimentul este încă studiat şi prezentat de experţii în bioterorism ca exemplu de caz şi i-a forţat pe cei de la Blizzard să restarteze acel server în multiple rânduri şi chiar să reinstaleze tot.

Următoarea poveste e despre Kerafyrm, dragonul din EverQuest, un inamic care nu fusese creat pentru a fi omorât, ci doar pentru a muri în faţa lui. Cu de sute de ori mai multă viaţă decât orice alt boss, două lovituri care te omorau instantaneu şi imunitate la damage-ul normal. Era de neatins. Sau cel puţin aşa credea Sony. Într-un efort nemaiîntâlnit într-un joc online până la acea dată, 180 de jucători din 3 ghilde diferite s-au strâns ca zergii în faţa dragonului şi au început să-i care şi să se reanimeze mai repede decât putea acesta să-i omoare. După 3 ore, bestia avea viaţa redusă la 22%, moment în care Sony şi-a luat jucăria şi a plecat acasă (a închis serverul), după care a dat vina pe jucători. A fost, cred, unul dintre cele mai mari scandaluri din industrie, iar jucătorii au dejucat (ha!) toate încercările celor de la Sony de a da vina pe altcineva. Compania a trebuit până la urmă să-şi ceară scuze şi şi-a rugat utilizatorii să mai încerce o dată.

Asheron's Call câştigă în mintea mea, între aceste mici episoade, cu o întâmplare care ar putea fi transpusă într-un film S.F. fără probleme (sau doar S., acum că chiar s-a întâmplat). În acest joc, povestea avansa imediat ce jucătorii reuşeau să învingă ultimul boss, dar, bineînţeles că la un moment dat cineva a trebuit să se împotrivească. Un grup de jucători care s-au autointitulat „Apărătorii Cristalului" s-au postat în faţa boss-ului (cu formă de cristal) şi l-au protejat de toţi cei care încercau să-l distrugă. În plus, pentru că inamicii din AC creşteau în nivel la fel ca şi eroii, i se mai şi jertfeau pentru a-l face mai puternic. Cum la acea dată producătorii ştiau să fie cool, au decis că nu are nici un sens să-i baneze sau să modifice ceva la nivel de cod, aşa că au pornit ei înşişi la luptă, proiectându-se în lumea din joc ca personaje mitice. Şi au fost zdrobiţi de propriii jucători. Au încercat apoi să dea mai jos nivelul Cristalului, dar, incredibil, scriptul nu a mers, aşa că au mai încercat o dată. Şi încă o dată. A 3-a oară, undeva mult după miezul nopţii, când mulţi dormeau, au reuşit să câştige lupta şi să continue povestea. Jucătorii au primit în dar un mo-



Mă întreb dacă noul Hitman va permite o trecere perfect pacifistă.



Protestul jucătorilor din Eve impotriva (printre multe altele) ideii introducerii sistemului Pay to Win (plătește pentru a câștiga), des întâlnit în alte MMO-uri.

nument unic care să le onoreze faptele.

Eve, ultimul mohican

Cu timpul, majoritatea MMO-urilor au început să se adreseze unui public cât mai larg și mai casual și, implicit, au uitat să mai fie cool, așa ca producătorii de mai sus. Bug-urile care fac valuri sunt acum închise destul de rapid și orice răzvrătire care tinde să supere masele este aplatizată imediat. Eve este excepția care întărește regula. De fapt, Eve ar putea umple restul de revistă cu povestiri în genul celor de mai sus fără probleme. Pentru că Eve este locul unde, dacă se întâmplă ceva, se întâmplă din cauza jucătorilor. Jocul nu are o poveste care să împingă totul mai departe, oamenii care-l populează își aleg singuri calea și au uneltele foarte puternice și complexe pentru a-și pune în practică ideile. Vrei să fii un miner care să stea izolat și liniștit printre centurile de asteroizi, în timp ce se uită la un film? N-ai decât! Vrei să fii un jucător la „bursă" care exportă baze de date cu prețuri în Access și joacă piețele în timp ce se uită la un film? N-ai decât! Vrei să fii un mercenar și să ajuți pe oricine te plătește? Un pirat nenorocit care omoară (sau măcar încearcă) tot ce trece prin sectorul lui? Un comandant de trupe? Un explorator? Un recuperator? N-ai decât! Timp să ai, pentru că jocul nu are limite. Este Sims-ul perfect, în care toți ceilalți sunt oameni adevărați, piloți de nave. V-aș putea povesti despre cum au căzut imperii sau despre cum, mai recent, mulți nebuni au încercat să „înece" hub-ul în care se făceau cele mai multe tranzacții în joc și astfel să omoare economia, dar mă opresc la două povestiri mai cunoscute, poate și pentru că cei care le-au pus la cale au explicat cum și ce au făcut. Prima are în prim-plan o bancă, creată de o corporație, cu tot cu dobânzi și planuri de economii. Bineînțeles că lumea a fost reticentă la început, dar au fost câștigați până la urmă datorită împrumuturilor corecte și a promoțiilor. După ce vestea s-a dus că treaba merge, din ce în ce mai mulți au început să depună bani și, ca într-o realitate proastă românească, într-o zi, unul dintre patroni (Cally) a luat toți banii și a plecat. Cally s-a dovedit a fi piratul care avea la un moment dat cel mai mare bounty pus pe capul lui joc și, încă o dată, i-a invitat pe toți cei care s-au supărat să vină după el. Dar asta e joacă la nivel mic în Eve, pentru că undeva în alte galaxii există corporații de infiltratori/asasini care duc role-play-ul la rang de artă. Dacă-i plătești, se infiltrează în corporația țintă și, cu răbdare și meticulozitate, încep să urce în grad, câștigând încrederea tuturor. În cazul Mirial și Ubiqua Seraph corporation, le-a luat un an pentru a ajunge la vârf, moment în care au golit conturile, au furat tot ce era de furat și au distrus restul (totul în valoare de aproximativ 16.500$), l-au omorât pe Mirial, i-au colectat corpul înghețat și l-au trimis cadou celor care i-au angajat. Plata a fost în valoare de 500$.



Fansy the Famous Bard, noul meu erou, și uriașii care-l urmau orbește peste tot.

Primul loc cu mențiune: Fansy

Am păstrat la sfârșit această mică povestire, pentru că, pentru mine, Fansy the Famous Bard, un personaj din EverQuest, este noul meu erou. Și poate al tuturor celor care s-au lovit de idioți și nesimțiți în jocurile online. Fansy era un bard de nivel atât de mic, încât nici măcar nu putea fi atacat de ceilalți jucători de pe server. Un server cu o singură regulă, „fără reguli", populat de 70% evil (răi) și 20% neutri. Pare imposibil ca un astfel de personaj să poată cântări în vreun fel în schema mare a lucrurilor, dar, într-o zi, Fansy a realizat că deține o armă care putea omorî pe oricine, oriunde. Putea fugi mai repede decât uriașii nisipurilor. Dar Fansy nu căuta răzbunare, el doar vroia să socializeze, se îmbrăca colorat și vorbea frumos cu toată lumea. Dacă cineva îl făcea însă homosexual (sau mai știu eu cum) de mai mult de două ori, să te ții. Dădea repede fuga la uriași și-i provoca, după care fugea în direcția celor care și-au bătut joc de el. Uriașii nu-l puteau prinde, în schimb, dădeau de pământ cu tot ce întâlneau. A fost turbarea de pe lume și, dintr-o dată, „fără reguli" nu a mai fost cool pentru cei 70% evil. Primul moderator care a apărut a spus „oook..." l-a readus aminte lui Fansy, spre nebunia celorlalți, că acesta e un server fără reguli, și-a turnat o cafea și a privit mai departe spectacolul. Al doilea moderator l-a luat un pic de-o parte și l-a rugat să se oprească. Ceea ce a fost suficient. Regulile au fost schimbate, astfel încât și eroii de nivel mic să poată fi omorâți, și Fansy a intrat în istorie. Cu atât mai mult cu cât se crede că, de fapt, era o fetiță de 13 ani.

■ **ncv**



Simplify (II)

Spuneam în numărul trecut că producătorul n-a devenit subit atât de grijuliu cu jucătorul, ci că a fost dintotdeauna preocupat să-i asigure acestuia o cantitate majoră de explicații și detalii care să-l scutească de prea mult efort sau de riscul unui blocaj total. Dacă înainte o făcea folosindu-se de mijloace adiacente cu predilecție (manual, ghiduri oficiale, linii telefonice etc.), care nu parazitau experiența de joc și la care se putea recurge numai la nevoie, mai nou apelează la o sumedenie de tactici invazive asupra materiei jocului (dintre care am analizat mai în amănunt tutorialul deghizat). Cum reacționează însă diversele grupuri de jucători la aceste tendințe?

E ușor de intuit în ce fel variază opiniile dacă luăm în considerare criteriul vârstei. Cu cât va fi mai tânăr, un jucător se va arăta mai puțin susceptibil de a fi deranjat de simplificare, din cauze cât se poate de firești: nu numai că nu are experiența anilor '90, de unde veteranii citează invariabil venerabile exemple, dar este încă la vârsta la care acumularea culturală și dezvoltarea intelectuală superioară sunt incipiente. Pentru el, Crysis, Starcraft 2 și Skyrim sunt cele mai înalte standarde, atât pentru că nu cunoaște efectiv altceva (imaginați-vă doar fascinația cuiva pentru care titlurile de mai sus sunt printre primele jocuri încercate), ci și pentru că nu are pretenții acolo unde adulții ar putea strâmba din nas (vezi seria Assassin's Creed, a cărei poveste se ridică fără probleme la nivelul romanelor de aventură pentru adolescenți).

E discutabil dacă, odată cu înaintarea în vârstă, ceea ce presupune adăugarea unui gros strat de nostalgie, sentiment ce îmbogățește și înnobilează icoanele trecutului, își va altera percepția inițială asupra „bijuteriilor" copilăriei. S-au creat astfel adevărate falii generaționale, fiecare generație încununându-și propriile Sfinte Moaște și tratând, pe de o parte, trecutul celor mai în vârstă ca pe un evocator, dar prăfuit și perimat



antecedent, iar pe de altă parte, prezentul celor mai tineri ca pe o palidă copie și degenerare a ceea ce odată fusese grandios. Cel care a iubit Half-life îl privește compătimitor pe cel ce exaltă Crysis, care, la rându-i, începe să privească chioráș către Modern Warfare 2.

Episodul 2: Est versus Vest

Dacă în privința criteriului vârstei se întrevede o ciclicitate, confirmată de fiecare nouă generație care va pătrunde în câmpul de joacă, există un alt criteriu, foarte interesant pentru dihotomia accesibilitate\simplificare, și anume cel geografic. Se impune precizarea că mă voi referi la spațiul circumscris tradiției culturale occidentale, excluzându-o pe cea extrem-orientală.

Pe lângă rațiuni de simplificare (sic), motivele care fac relevantă această restrângere sunt diverse: un grup select de producători și distribuitori a fost și e concentrat în America și Europa (vezi Blizzard, Sierra, Ubi Soft, Eidos); aproape toate titlurile AAA respectă și se inspiră dintr-un fond cultural predominant occidental (vezi conflictele exploatate în mai toate jocurile de acțiune); inclusiv producători notabili asiatici încearcă să-și aproprie acest cadru (vezi Silent Hill); noi înșine, atât ca jucători, cât și ca indivizi, ne revendicăm de la acest spațiu.

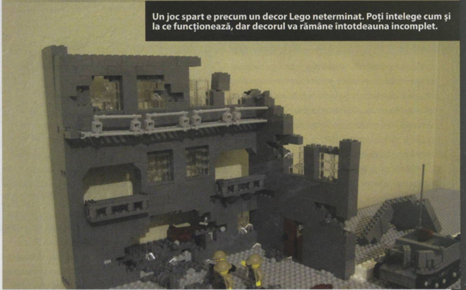
Întrebarea de bază ar fi: sunt ei (americanii și europenii vestici) diferiți de noi (europenii estici) în privința atitudinii față de simplificare? Dintr-un studiu publicat de Nielsen Company în 2009, rezultă că majoritatea jucătorilor americani au între 25 și 54 de ani. Informația trebuie contextualizată, în sensul în care o parte din ei nu sunt ceea ce am numi gameri, ci casual sau Solitare-freaks, însă diferența enormă dintre acest sector și celelalte vorbește de la sine. Mai mult, un studiu al acelorași, din 2005, desenează profilul jucătorului tipic american: 37 de ani și jucându-se de 12 de ani, ceea ce din start ne relevă cel puțin trei lucruri: respectivul a prins vârsta de aur a gaming-ului, primele sale experiențe în domeniu au fost jocurile din epoca respectivă și, pe deasupra, era la o vârstă la care capacitățile critice și de analiză îi erau complet dezvoltate.

Nu numai că procesul de simplificare nu pare să îi fi îndepărtat radical pe acești veterani de gaming, ci ei sunt pilonul de bază al succesului economic al industriei: tot în 2005 se menționează că peste 82% din jucători au peste 18 ani. Unul dintre motive este faptul că toți aceștia au (re)cunoscut industria încă de la început așa cum este ea: atentă până la paroxism cu recomandările și indicațiile care ne par astăzi atât de inutile și artificiale. Trecerea dinspre manuale etc. către o simplificare de genul tutorialului deghizat nu s-a făcut fără ca sentimentele de nemulțumire să nu transpară, dar tranziția a fost mult mai lină, iar acceptarea mult mai promptă. Schimbarea de macaz era una care viza forma, nu atât fondul problemei. Jucătorul american era obișnuit să fie cocolit sau, cel mult, să ignore stoic încercarea de cocolire.

Din păcate, nu există studii despre gamerii est-europeni accesibile publicului larg. Însă, speculând ceea ce cunoaștem cu exactitate (chiar pe propria piele, vai!), despre diferențele economice, politice și sociale dintre Est și Vest din perioada următoare căderii regimurilor comuniste, putem trasa câteva ipoteze. Aproape toate țările fostului bloc au avut în perioada erei de aur (a jo-

Mostră de câte bunătăți puteau intra pe un singur platou. CD-urile ca acesta erau o delectare nespusă, garantându-ne dintr-un foc diversitate extremă.




Un joc spart e precum un decor Lego neterminat. Poți intelege cum și la ce funcționează, dar decorul va rămâne întotdeauna incomplet.

Females 25-54 Title	Unique Players	Males 25-54 Title	Unique Players
Solitaire	4,648,004	Solitaire	3,102,619
FreeCell	3,217,403	FreeCell	2,056,857
Great Escapes Solitaire	1,274,468	Hearts	1,192,649
Hearts	1,181,471	Pinball	886,687
Minesweeper	983,766	Minesweeper	786,304
Pinball	878,449	Great Escapes Solitaire	679,020
World of Warcraft	428,621	World of Warcraft	675,713
Chessmaster Challenge	334,440	Chessmaster Challenge	340,840
Jewel Quest	301,484	Zuma Deluxe	207,387
PICTUREKA! Museum Mayhem	265,006	Half-Life 2	170,968

Source: The Nielsen Company – GamePlay Metrics

Topul jocurilor jucate de sectorul 25-54 de ani în decembrie. WoW și HL2 sunt singurele serioase, și totuși în acest sector se află majoritatea pe care i-am numi gameri. It makes you wonder...



Înainte vedeam jocurile ca pe o păpușă rusească, pline de semnificații si profunzime ascunse. Astăzi, ni se pare mai degrabă că păpușa e goală pe dinăuntru. Câte dintre jocurile copilăriei ar rezista unui examen serios azi?

curilor, nu a „stimabililor" tovarăși) o putere de cumpărare foarte slabă, acces relativ greoi la tehnologia de ultimă oră, o legislație tulbure care mai degrabă nu acoperea domeniul fulminant al informaticii și un apetit grozav pentru tot ceea ce propunea Vestul, din punct de vedere al culturii materiale mai ales. Toate aceste condiții au dus la dezvoltarea exponențială a fenomenului pirateriei.

Diferența dintre pirateria ultimei decade și acei ani este aceea că jocurile nu erau reproduse fidel, fie în cantități industriale de către terți nu foarte onorabili, fie diseminate liber pe internet. Termenul de joc spart (ripped în eng.) avea inclusiv o valență cât se poate de concretă: fiindcă jocul era într-adevăr stricat, spoliat, în suferință. Din motive practice și financiare, după ce eventuala protecție era eliminată, erau de asemenea suprimate secvențele cinematice, muzica, dialogurile vorbite și orice altceva ocupa spațiu în biți și nu era absolut necesar pentru ca produsul să fie jucabil. Avantajele erau enorme pentru situația gamerilor estici – puteai înghesui uneori câteva zeci de jocuri pe un singur CD sau hard disk de câteva sute de mega. Dezavantajul însă, comparabil – mare parte din protezele atmosferice ale jocului lipseau, iar povestea devenea deseori irelevantă.

Cum se face atunci că jocurile din acea perioadă sunt considerate printre cele mai atmosferice, printre cele mai reușite sub aspectul imersivității, celebre prin nopțile de veghe pe care le induceau, în ciuda faptului că le lipseau elemente cheie? Pe lângă răspunsurile la îndemână – entuziasmul față de nou, comportamentul obsesiv tipic adolescentin –, au existat două reflexe pe care gamer-ul estic s-a văzut nevoit să și le exerseze: disponibilitatea specială de a face abstracție de poveste și a se concentra exclusiv pe gameplay ori umplerea pe cont propriu a golurilor existente printr-un efort de imaginație și creativitate.

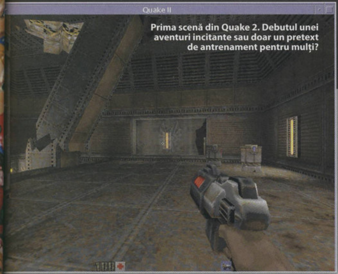
Ambele scenarii au presupus condiționarea jucătorului est-european și crearea unor profile subtil diferite față de cele echivalente din vest. În primul caz, jucătorul a devenit mult mai sensibil și conștient de mecanicile de joc, ajungând mult mai des să le decupeze din întregul care ar fi reprezentat jocul; muzica, filmele, vocile nu mai erau acolo pentru a-i suscita atenția în mai multe direcții, singura disponibilă rămânând gameplay-ul și diversele mecanici prin care se desfășura.

Cum accesul la manual, ghidurile oficiale, liniile de telefon dedicate și altele asemenea era exclus din start, de multe ori sarcina de a identifica sau decripta nu numai strategiile câștigătoare, cât mai ales mecanismele de bază ale interfeței sau funcționării gameplay-ului revenea jucătorului. Munca de convingere pe care acesta o depunea în relația cu jocul în încercarea de a-i pătrunde secretele s-a transformat într-o activitate recurentă, chiar plăcută, cu atât mai mult într-o epocă în care inovația era încă glorificată. Te puteai prevala de experiența anterioară în cazul unor shooter-e ereditare ca schelet de construcție (vezi Doom –> Heretic –> Hexen), însă primul contact cu un Crammond's Grand Prix, un Battlezone, seriile UFO sau Close Combat presupunea o perioadă de acomodare și experimentare peste care nu puteai pur și simplu sări.

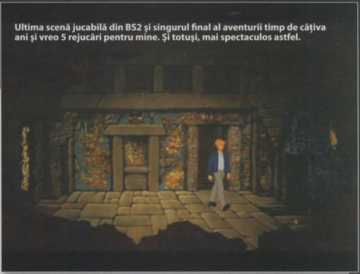
Față de jucătorul vestic, cel estic a fost învățat cu greul, tot timpul dibuind calea, depunând eforturi nescontate de producător (rezolvabile printr-o pagină de manual), rezonând mult mai „tehnic", dacă vreți, la eșafodajul jocului care-ar fi trebuit să rămână ascuns (un deconstructivist de nevoie). O parte integrantă din farmecul jocurilor a devenit pentru el elucidarea mecanismelor interne, iar această provocare i-a devenit o a doua natură. În momentul în care producătorul s-a decis să se lipsească de ceea ce jucătorul estic deja nu simțea nevoia și a purces a modifica pe calea simplificării, ca să nu mai vorbim despre desacralizarea inovației, schimbarea a fost percepută mult mai profund în această parte a Europei. Parfumul tare al explorării și descoperirii fusese spulberat în vânt.

În cel de-al doilea caz, resursele mentale și afective pe care jucătorul le punea la bătaie pentru a suplini absența detaliilor sau o imagine de ansamblu completă și coerentă l-au obișnuit pe acesta să atribuie uneori jocurilor favorite mai multe merite sau profunzime decât era cazul în realitate. Ceea ce îl făcea pe acesta să răspundă cât mai generos la invitația fortuită de a asambla povestea și atmosfera din ceea ce avea la dispoziție era faptul că era conștient că lipsesc porțiuni importante din ceea ce producătorii intenționaseră ca el să experimenteze. Dacă un fir narativ lacunar sau fundalul sonor sărăcăcios s-ar fi datorat indiferenței sau incompetenței producătorului, jucătorul nu s-ar fi simțit obligat să producă el însuși compensații. Fiind însă conștient că dezorganizarea acțiunii, amnezia în privința evenimentelor cheie sau absența tușelor de efect sunt toate cauzate de violentarea produsului inițial, păgubitul își făcea o datorie de onoare din a simula o experiență cât mai aproape de ceea ce bănuia, își imagina, își dorea a fi originalul.

Două exemple personale, în ciuda subiectivismului lor, sunt, cred, simptomatice pentru această diferență fundamentală dintre experiențele de joc. Primul, Quake 2. Jucându-l spart, mi-au lipsit scurta secvență introductivă și lămuririle suplimentare din manual, ajungând la concluzia că singurul scop al jocului era măcelul în sine (ceea ce nu era chiar atât de departe de



Prima scenă din Quake 2. Debutul unei aventuri incitante sau doar un pretext de antrenament pentru mulți?



Ultima scenă jucabilă din BS2 și singurul final al aventurii timp de câțiva ani și vreo 5 rejucări pentru mine. Și totuși, mai spectaculos astfel.



Ce poate însemna pentru un visător de meserie să asambleze episoadele progresiv abstracte și absurde din Sanitarium în lipsa oricărui film care să confere coerență poveștii?! Dacă l-aș fi jucat inițial full, sunt sigur că impactul ar fi fost oarecum mai redus.

adevăr), o parcurgere aleatorie a unor niveluri în încercarea de a îndeplini niște obiective cât mai generic formulate. Ca atare, jocul a fost lipsit de orice pretenție narativă sau atmosferică pentru mine. Mai târziu am aflat de rasa Strogg, planeta străină pe care te aflai și prăbușirea în teritoriu inamic care-ți făcea cumva intrarea în primul nivel. Deși subțire și relativ banală, această pojghiță de materie narativă a făcut ca cel puțin primele niveluri (în care te descurcai cu arme slabe) să fie impregnate de o atmosferă vag aducând a survival horror, care înainte lipsea cu desăvârșire.

Tot în legătură cu Quake 2, o anecdotă, de data asta vizând gameplay-ul. Având o vastă experiență cu câteva jocuri Id anterioare, ca și cu Duke Nukem, dar, colosală eroare, nu și cu Quake 1, am pornit asaltul folosindu-mă numai de tastatură, manevrând perspectiva verticală exclusiv astfel. Dacă aș fi avut manualul la îndemână, mi-ar fi devenit imediat evident că se implementase folosirea mouse-ului în acest scop. După câteva niveluri bune în care strădaniile mele au fost sisifice, am capitulat, mândru nevoie mare de performanța mea și întrebându-mă pentru ce degete de ninja fusese proiectat jocul. Nu-mi amintesc dacă a fost un coleg cel care mi-a risipit ceața de pe ochi sau am descoperit din întâmplare noutatea. Morala rămâne.

Al doilea exemplu, Broken Sword 2, de trei ori vinovat. Unu, jocul începea din neant cu tine legat de un scaun, amenințat de o tarantulă otrăvitoare și un incendiu în desfășurare. Doi, jucându-l în paralel cu un amic, ne-am blocat (stupid, aș putea adăuga) undeva aproape de început și, neavând niciun pont, am petrecut o vară întreagă gândindu-ne la o soluție, întorcând pe dos toate scenariile posibile și imposibile. Trei, jocul se termina în măruntaiele unei piramide mayașe, după o secvență de tipul „calmul dinaintea furtunii", când protagonistul, rostind ceva sibilinic înainte și știind că urmează să înfrunte pericolul suprem, intră printr-o ușă săpată în piatră și... gata!

Știindu-ne handicapați fiindcă dispuneam de o versiune incompletă, ne-am proiectat de fiecare dată propriile viziuni, temeri, speranțe, vise de aventură și fantasme asupra situațiilor ciuntite. Faptul că n-am știut cine l-a legat pe protagonist de scaun etc. n-a făcut decât să-i adauge suspans și încă o doză de necunoscut situației. Faptul c-am bătut pasul pe loc atâta timp ne-a făcut să ne integrăm atmosferei generale, să ne impregnăm de o oarecare savoare a locului, să resimțim o inutilitate și febrilitate a strădaniilor noastre similare vieții reale, dar și să visăm la nenumarate direcții de continuare a poveștii. În fine, faptul că deznodământul a fost atât de sec, nu pentru că astfel era el, ci pentru că jocul spart ni-l negase pe cel adevărat, n-a făcut decât să salveze, prin forța imaginației și sentimentului sublimului (intri pe ușa cunoașterii și totul se înnegrește), un final de altfel destul de searbăd, cum voi fi remarcat la ani după.

Nu cred că este întâmplător faptul că aproape toți producătorii estici sunt adepți ai filozofiei old-school, stabilindu-și aproape invariabil ca obiectiv (re)crearea acelor caracteristici pe care, prin forța circumstanțelor, le-au perceput ca fiind naturale mai demult. De la ei avem încă titluri excelente din genuri căzute în desuetudine (vezi Il-2 Sturmovik, Space Rangers, King's Bounty), de la ei jocuri de strategie și tactică cu realism feroce și dificultate uneori aberantă (vezi Men of War, Death to Spies, Mount&Blade), de la ei fire narative eliptice, aparte și profunde (vezi The Void, Pathologic, Cryostasis), de la ei o încăpățânată rezistență împotriva adoptării mecanicilor de joc specifice simplificării. Evident, liniile de demarcație sunt fluide, unii producători din spațiul ex-sovietic țin pasul cu moda (vezi Bulletstorm, The Witcher 2), după cum și unii vestici aleg căi mai puțin bătătorite (vezi producătorii europeni, care, precum în cinema, sunt considerați mai cosmopoliți și neconvenționali).

Rezumând, există diferențe între jucătorul tipic estic și vestic cu precădere în cazul veteranilor, fiindcă înseși jocurile pe care le-au parcurs, deși aceleași, sunt oarecum diferite. Comportamentul și obiceiurile pe care le au în vedere producătorii și comunitățile de gameri estici sunt distorsionate de un trecut idealizat în care, paradoxal, jocurile păreau mai mult decât erau tocmai fiindcă erau mai puțin. Jucătorul estic matur va continua să caute o dificultate crescută frizând uneori obstrucția și o dimensiune spirituală mai adâncă și personală în universurile ficționale. Jucătorul vestic, venind dintr-o cultură care n-a atribuit în mod funciar jocurilor aceste caracteristici, va aborda actualul proces de simplificare de pe o poziție mai relaxată. Niciunul nu va fi mulțumit, însă între cele două grade de dezamagire care-i încearcă se cască aproape o prăpastie.

■ **Radu Sorop**



DUST 514™

"The fleet does the flying, the infantry does the dying"
Hilmar Veigar Petursson, CEO CCP Games

GEN FPS **PRODUCĂTOR** CCP GAMES **DISTRIBUITOR** SONY COMPUTER ENT. **LANSARE** Q2 2012 **ONLINE** DUST514.COM **PLATFORME** PS3

Mă uit în jur și mă minunez cum scriitorii de SF au modelat lumea prezentă și viitoare în niște standarde ce par atât de limitate, încât nici nu o poți vedea altfel. După cum spune Star Trek, spațiul, ultima frontieră, trebuie cucerit în viitorul nostru imediat următor într-un fel sau altul. Fascinația către cosmos a născut milioane de cărți și nuvele SF în care autorii imaginează modalități care mai de care mai interesante de a cuceri distanțele imense între sisteme.

Cum Einstein și teoria lui nebună a relativității au distrus mitul vitezei luminii ca metodă viabilă de călătorie – căci cine vrea să călătorească un an, dar să ajungă după 20 –, lumea caută noi și noi modalități de a ajunge cât mai departe, cât mai rapid. Așa că au apărut concepte, dintre care cele mai răspândite sunt warp speed și găurile de vierme. Orice, numai să se evite pierderea de vreme din cauza acestei păcătoase relativități. Dar sunt extraordinar de curios ce o să se inventeze, de fapt, pentru evitarea acestei probleme, căci poate fi cu totul și cu totul altceva. Doar că îmi pare rău că nu o să mai fiu prin preajmă ca să văd. Doar dacă nu se milostivesc americanii să deschidă cuferele lor bine închise din Area 51.

EVE, tentația din spațiu

De nouă ani, CCP Games ne bucură simțurile cu un joc desăvârșit. Unul dintre cele mai longevive MMORPG-uri și, mai ales, unul dintre cele mai deștepte jocuri de pe piață, EVE ne provoacă la piraterie, comerț, cercetare științifică, producerea în masă de nave spațiale, minerit și, mai ales, mult măcel intergalactic.

După nouă ani de luptă prin spațiu și de privit cu jind prin hubloul navei la planetele inaccesibile pe lângă care treci, acum avem posibilitatea să ducem conflictul și profitul și pe ele. Dar nu din EVE, ci prin Dust 514, first person shooter-ul free to play al acelorași indivizi de la CCP Games. Și da, ați citit bine, este free to play. CCP



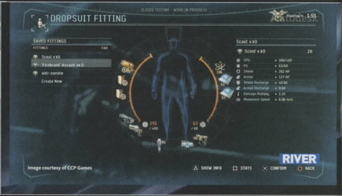
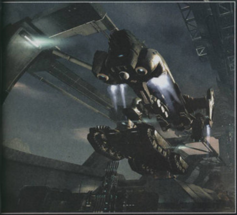


Image courtesy of CCP Games







Games are curajul să facă ce nu a făcut nimeni până acum, și anume să lanseze un titlu fps AAA în formatul f2p pe o piață în care fps-urile aduc unele dintre cele mai mari profituri.

Mai interesant este că Dust 514 nu e doar un fps obișnuit. El extinde universul unui joc deja gigantic, într-un mod în care va aduce un suflu nou și inovator EVE-ului, care oricum nu este un joc căruia îi lipsește conținut.

Planetele ce până acum erau doar un vis frumos pentru piloții prinși în carlinga unei nave ce plutește în spațiu își deschid larg porțile coloniștilor, dar mai ales mercenarilor ce vor fi linia întâi pentru cucerirea sau apărarea outpost-urilor.

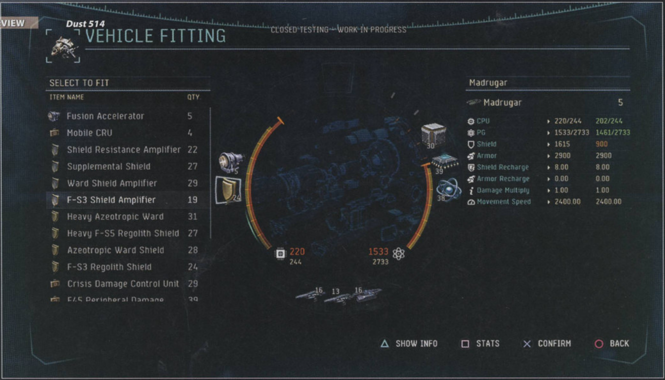
Dust 514 nu este un joc în care intri doar pentru a mai juca aceeași hartă pe care ai jucat-o de alte zeci de mii de ori înainte, distrugând o băcănie sau împușcând niște arabi. CCP se laudă cu mii de hărți disponibile pe numărul imens de planete aflate în EVE. Imaginați-vă mii de hărți pentru un fps în multiplayer. MII! Cum ar fi să te joci tot timpul altă hartă, să fii surprins de fiecare dată de o nouă formă de relief, de un cuib de mitralieră ascuns într-un crater apărut de nicăieri sau de un avanpost format din 25 de tancuri?! Iată că se pare că se poate!

După cum am spus deja de câteva ori, Dust-ul vine să completeze EVE-ul. Dar să spun și cum. Acum planetele pot fi cucerite de o corporație (echivalentul unei ghilde) formată din jucători, care își vor construi acolo diferite chestii. Uzine de producere, centre de cercetare, sau chiar avanposturi militare destinate menținerii controlului în zonă. Și iată că se ivește oportunitatea pentru un alt tip de jucători: mercenarii, care trebuie să debarce pe planetă să o cucerească sau să o apere de atacurile unor alți mercenari angajați de o corporație adversă.

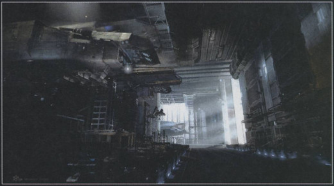
Cei care nu vor să se agite și vor doar să tragă un glonț în capul unui gură-cască o pot face liniștit. Dar cei care vor să se implice mai mult și vor să-și lase amprenta în ambele jocuri vor putea transforma acest joc într-o platformă socială, din al cărei centru de comandă vor putea organiza incursiuni pe planete bine determinate,













puşi în slujba celui care plăteşte cel mai bine. Căci evident că nu vei face acest lucru doar aşa, pe ochi frumoşi.

Dust 514 va avea mari repercusiuni asupra sistemului economic din EVE, făcând anumiţi oameni foarte bogaţi şi pe alţii aducându-i la sapă de lemn. Parte din aceste bogăţii se vor duce şi la mercenarii care îi vor ajuta pe bogaţi să devină şi mai bogaţi. Bani care nu vor sta degeaba, deoarece fiecare soldat îşi poate aduce îmbunătăţiri semnificative prin fit-uri. Aceste fit-uri sunt deja un standard în EVE şi înseamnă tot felul de dispozitive adaptate navei pe care zbori pentru a o face mai bună la destinaţia ei. Acum, aceste fit-uri ajung şi la mercenari, iar aceştia le vor folosi pentru a deveni cât mai rezistenţi la caft şi, mai ales, cât mai periculoşi cu putinţă. Aceste fit-uri nu se vor opri doar la echipamentele soldaţilor, ci se vor extinde şi asupra vehiculelor pe care aceştia le pot controla pe câmpul de luptă.

Cu toate că suntem deja obişnuiţi cu personalizarea claselor din jocuri precum Call of Duty sau Battlefield, sunt sigur că nu vă aşteptaţi la un asemenea grad de personalizare ca cel care va fi prezent în Dust. CCP-ul ne promite un număr înfiorător de fit-uri disponibile pentru fiecare personaj în parte, ceea ce nu poate decât să ne bucure. Nimeni nu va fi la fel.

ISK ISK... cine mai vrea ISK?

La fel ca în EVE, moneda va fi isk şi va putea schimba mâini între jucătorii ambelor jocuri. Corporaţiile care doresc să angajeze mercenari vor trebui să plătească cantităţi apreciabile de isk pentru a echipa trupele de şoc şi pentru a le mai şi rămâne, acolo, de o ciorbă şi o ţuică. Eventual, poate şi de o pereche de adidaşi.

Pentru jucătorul de rând de Dust, prevăd vremuri tulburi la început. Cei care vor avea susţinători în rândul jucătorilor de EVE vor beneficia de un capital imens, pe care îl vor putea da pe fit-uri bune şi scumpe din prima zi, devenind overpowered faţă de cei care intră doar pentru a vedea cu ce se mănâncă. Evident, gap-ul între cei doi poate fi uşor sărit, dacă jucătorul de rând se poate dispensa de nişte bani de pe card pentru a putea cumpăra nişte isk ingame. Căci asta e chichiţa f2p-ului. Nu este chiar free to play.

Nici chiar jucătorii ce au susţinere de la cei din EVE nu pot considera că joacă gratuit, având în vedere că isk-ul are valoare reală prin licenţele de zbor ce pot fi vândute pe piaţa ingame, dar sunt cumpărate cu 15 euro din magazinul CCP. Dar asta este prea puţin relevant în acest moment.

Revenind la gameplay, hărţile din Dust 514 vor fi imense, ele suportând iniţial 48 de jucători în echipe de câte 24, dar CCP ne spune că au făcut teste şi cu 128 de jucători şi că e posibil ca, la ceva dată de la lansare, să ridice pragul la această sumă şi pentru jocul per se. Acest lucru nu poate decât să ne bucure, căci bătălii de anver-



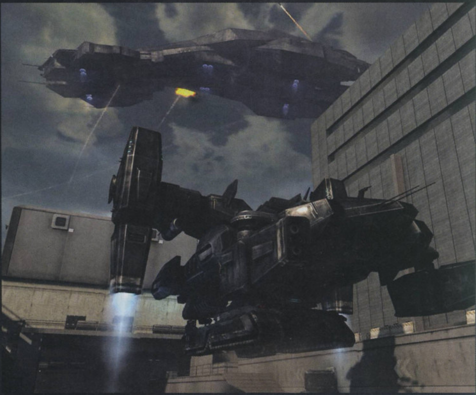




gură nu am mai văzut de multă vreme.

Un feature foarte interesant pentru luptele la sol este posibilitatea de a cere lovituri de precizie de la jucătorii de EVE aflați pe orbită, în jurul planetei. Cum și ce va însemna acest lucru nu se știe încă, dar nu poate decât să ne bucure această interactivitate între cele două lumi. Mai ales că asta înseamnă că lupta se poate duce pe două planuri, căci în timp ce la sol se bat infanteriștii, în spațiul de deasupra planetei, jucătorii din EVE se pot lua la măciuci pentru supremația în spațiul aerian pentru aceste orbital launches. Iată cum conflictul capătă proporții gigantice și mă duce cu gândul la imaginile din Mass Effect 3, când tu te luptai la sol, iar deasupra capului se dădea războiul stelelor. Cu singura diferență că aici cei ce pocnesc deasupra capului tău sunt alți jucători și ar putea fi chiar prietenii tăi, ce au venit să te salveze.

Fiind un jucător de EVE, privesc acest joc f2p ca pe o nouă oportunitate pentru mine și salivez deja gândindu-mă la posibilitățile ce mi se oferă. Isk peste isk, planete făcute scrum, alte planete safe haven pentru mine și haiducii mei. Nici măcar nu mai e mult de așteptat, căci jocul urmează a fi lansat cândva în această vară. Singura sa mare problemă constă în faptul că este un titlu exclusiv pentru PS3, ceea ce privează pe mulți dintre noi de bucuria de a ne alerga prin teritoriile sălbatice ale spațiului.



■ **Koniec**

GEN RPG **PRODUCĂTOR** FATSHARK **DISTRIBUITOR** LACE MAMBA GLOBAL **DATA APARIȚIEI** 12.06.2012 **ON-LINE** WWW.KRATERGAME.COM **PLATFORME** PC



Post-apocalipsa se mută în Suedia

KRATER



O Suedie așa cum n-ați mai văzut

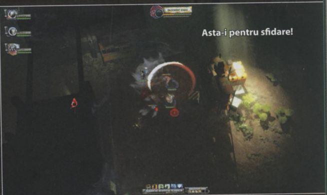
Chiar dacă recentul Confrontation al Cyanide m-a lăsat rece, după cum puteți citi chiar în acest număr, nu sunt foarte supărat. Respectivul mi s-a părut că stă cu atât mai prost, cu cât am avut parte de un exemplu de implementare net superioară, în forma Alpha-ului de Krater, titlu proaspăt, cu lansare iminentă, semnat de studioul Fatshark. În caz că nu știți cu ce s-a îngrășat rechinul cu pricina, aflați că ei au produs simpaticul Lead and Gold, Bionic Commando Rearmed 2, Hamilton's Great Adventure, dar mai ales se ocupă și de relativa clonă Mount & Blade, extrem de promițătoare de altfel, intitulată War of the Roses. Până atunci însă, ne vor stârni apetitul cu Krater, un action-RPG trecut pe la școala de tactică, plin de arome plăcute adunate pe un fundal post-apocaliptic frumos caricaturizat.

Ca-n vremurile cele de pe urmă

De data asta, trauma vine de la un corp ceresc nu tocmai binevoitor față de bietul Pământ, care își face propriul crater la impact, scuturând în afara existenței cea mai mare parte a populației. În mod ironic, acesta devine gazda unor așezări încropite pe genunchi, din resturile adunate după proaspăt-obliterata civilizație și totodată principala scenă pentru desfășurarea jocului. Însărcinat cu gestionarea unei echipe de trei Freediggers (cotrobăitori mutanți cu aparență umanoidă), pornești în explorarea ținuturilor din marea groapă, vizitând orășele, luând quest-uri și caftindu-te cu tot soiul de lighioane. Banii se fac mărităndprin așezări chilipirurile găsite în călătorie. Asta este, de fapt, principala îndeletnicire a groparilor liberi: să scurme și să vândă. Practic, tot păienjenișul de relief specific suedez, caricaturizat și imaginat renăscând după catastrofă, desigur, funcționează exact ca harta din Baldur's Gate, cu un iz de Fallout. Asta înseamnă două lucruri bune: există „Overland Map", utilizat pentru a călători între locații și, pe de altă parte, pe durata micilor drumeții, apar întâlniri aleatoare! Inclusiv cu biete lighioane. Dincolo de asta, trio-ul controlabil poate fi constituit din orice combinație a celor patru specializări disponibile, iar membrii săi sunt cât se poate de perisabili. Adicătelea, dacă-ți moare unul, moare de-a binelea. Similar, dacă un membru al echipei pică în



Hai, vă poftesc în cercul vicios!



Asta-i pentru sfidare!



Susținerea lucrării la Drumuri și Poduri





Pe culmile aventurii







luptă grav rănit şi nu ai healer sau nu-l urneşti la timp întru vindecare, te poţi trezi că va căpăta leziuni permanente. Şi nimic nu-i mai rău decât un DPS-er şchiop. Aşa că începi să te gândeşti să-l înlocuieşti cu unul nou, dar care vine fără experienţa şi implanturile adunate de veteranul pe care vrei să-l pensionezi. Şi găseşti destui Freediggers de recrutat prin aşezări, cu preţuri pe măsura caracteristicilor şi aptitudinilor. Într-un fel sau altul, s-a strecurat aici şi niscai Syndicate. Cel vechi, măi, nu şutărul! Sau Cannon Fodder, dacă vreţi.

Miezul jocului

Deşi varianta Alpha nu este încă excesiv de bogată în lupte, am apucat să-mi fac o impresie despre mersul lor general şi vă pot spune că sunt destul de interesante. În funcţie de stilul party-ului şi de inamici, ai ocazia să-ţi adaptezi tactica, iar situaţia arată destul de asemănător cu Baldur's Gate sau Neverwinter Nights. Cu menţiunea că domnul Krater este mai orientat pe acţiune şi prezintă câteva diferenţe majore. În primul rând, nu ai buton de pauză şi eşti silit să te mişti cu oareşce îndemânare. Apoi, poţi alege să controlezi un singur membru al party-ului, în timp ce AI-ul se va ocupa ca ceilalţi să-şi joace cât mai bine rolul dictat de abilităţi şi clasă, dar ai în acelaşi timp opţiunea de a încerca să controlezi personajele individual, simultan. În realitate, ambele situaţii decurg destul de bine, însă, evident, în lupte mai aprige, se recomandă intervenţia manuală pentru prioritizarea ţintelor şi activarea abilităţilor speciale (mai ales cele de vin-

decare, cel puțin până unde am apucat să mă joc). Ar fi de menționat totuși că sistemele automate se descurcă mai bine cu o formulă clasică (tanc-vindecător-dps melee sau ranged) atunci când preferi să controlezi mai mult unul dintre personaje, dar fac o treabă surprinzător de bună și când vii cu amestecuri de genul două tancuri cu veleități de vindecător și DPS-er, doi DPS-eri care se pot buffa reciproc susținuți de un vindecător extrem de specializat. Cert este că opțiunea preferabilă este să controlezi singur timing-ul abilităților speciale, în orice situație. Distracția majoră vine în lupte și datorită sistemului de crafting, unul dintre punctele centrale de atracție ale Krater. El îți permite să născocești cele mai sinistre arme de distrugere și armuri de nădejde, iar în combinație cu un party atipic, arsenalul poate genera un adevărat cocteil de neoprit. Cam toate ostilitățile importante se desfășoară în Centrul Craterului, unde dai buzna peste ditamai misterul, care amenință să schimbe post-apocalipsa așa cum o știau mutanții.

Într-un fel, mi-a amintit de Diablo, în sensul că toată povestea cu questing-ul și harta generală pe care poți călători, cu random encounters, scavenging și toate cele ar fi Tristram și împrejurimile (a propo, există și un ditamai orășoiul, plin ochi de comercianți, quest-uri și oportunități), iar Centrul devine clasicul donjon cu nenumărate adâncimi ce așteaptă să fie explorate și purificate de monștri și l00t. Însă rețetele pentru fabricarea componentelor și armelor sunt de-a dreptul delicioase, fiindcă efectiv pui la treabă și cele mai sinistre gunoaie, într-un stil nu foarte departe de cel întâlnit în Dead Island sau cele mai recente Fallout-uri.

Pe umerii unor coloși

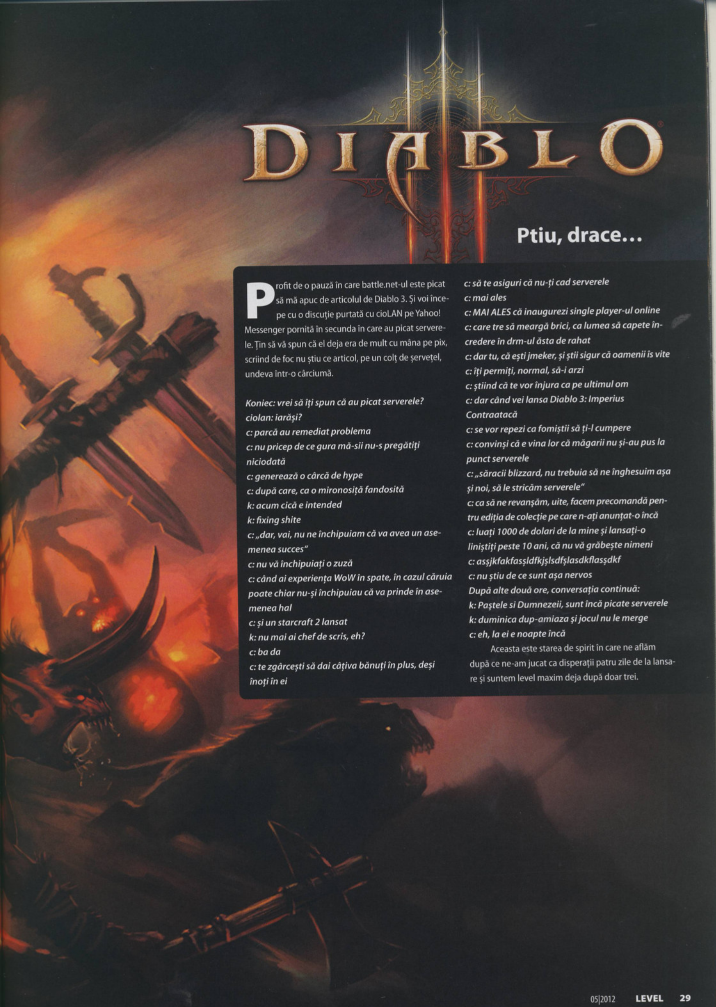
Între BG, Fallout, Diablo și Borderlands, bașca aroma de Syndicate despre care vă povesteam, Krater reușește să emane personalitate și atmosferă încă din versiunea alfa pe care am avut ocazia să o butonez (dar fără drept de a vă arăta capturi de ecran - în pagină sunt doar cele oficiale). Lipsesc deocamdată filmulețele introductive și intermediare, dialogul este doar scris în casete și au mai rămas destule chestii de implementat, însă viitorul arată promițător pentru micul Krater, chiar și cu Diablo 3 abia lansat, alături de un Torchlight II „pe vine". Conform producătorilor, Krater va fi o trilogie, iar eticheta de preț a celor două episoade ce vor urma după Shadows over Solside va fi mai mică. În plus, dacă multiplayer-ul care permite jocul cooperativ în cazul unei părți a instanțelor de luptă nu va fi gata odată cu lansarea inițială, se promite implementarea lui sub formă de patch gratuit.

Deși nu este cel mai ambițios proiect pe care l-am văzut în ultima vreme, Krater m-a surprins plăcut în repetate rânduri și, dacă totul merge bine până la lansare, sunt convins că va fi unul dintre cele mai apreciate titluri ale anului. Fiți cu ochii pe el!

■ **Caleb**







Ptiu, drace...

Profit de o pauză în care battle.net-ul este picat să mă apuc de articolul de Diablo 3. Și voi începe cu o discuție purtată cu cioLAN pe Yahoo! Messenger pornită în secunda în care au picat serverele. Țin să vă spun că el deja era de mult cu mâna pe pix, scriind de foc nu știu ce articol, pe un colț de șervețel, undeva într-o cârciumă.

Koniec: vrei să îți spun că au picat serverele?
ciolan: iarăși?
c: parcă au remediat problema
c: nu pricep de ce gura mă-sii nu-s pregătiți niciodată
c: generează o cârcă de hype
c: după care, ca o mironosiță fandosită
k: acum cică e intended
k: fixing shite
c: „dar, vai, nu ne închipuiam că va avea un asemenea succes"
c: nu vă închipuiați o zuză
c: când ai experiența WoW în spate, în cazul căruia poate chiar nu-și închipuiau că va prinde în asemenea hal
c: și un starcraft 2 lansat
k: nu mai ai chef de scris, eh?
c: ba da
c: te zgârcești să dai câțiva bănuți în plus, deși înoți în ei
c: să te asiguri că nu-ți cad serverele
c: mai ales
c: MAI ALES că inaugurezi single player-ul online
c: care tre să meargă brici, ca lumea să capete încredere în drm-ul ăsta de rahat
c: dar tu, că ești jmeker, și știi sigur că oamenii îs vite
c: îți permiți, normal, să-i arzi
c: știind că te vor înjura ca pe ultimul om
c: dar când vei lansa Diablo 3: Imperius Contraatacă
c: se vor repezi ca fomiștii să ți-l cumpere
c: convinși că e vina lor că măgarii nu și-au pus la punct serverele
c: „săracii blizzard, nu trebuia să ne înghesuim așa și noi, să le stricăm serverele"
c: ca să ne revanșăm, uite, facem precomandă pentru ediția de colecție pe care n-ați anunțat-o încă
c: luați 1000 de dolari de la mine și lansați-o liniștiți peste 10 ani, că nu vă grăbește nimeni
c: assjkfakfassldfkjslsdfslasdkflassdkf
c: nu știu de ce sunt așa nervos
După alte două ore, conversația continuă:
k: Paștele si Dumnezeii, sunt încă picate serverele
k: duminica dup-amiaza și jocul nu le merge
c: eh, la ei e noapte încă

Aceasta este starea de spirit în care ne aflăm după ce ne-am jucat ca disperații patru zile de la lansare și suntem level maxim deja după doar trei.





11 ani de muncă

Atât le-a luat celor de la Blizzard să producă cel de-al treilea titlu al unuia dintre cele mai cunoscute jocuri ale istoriei jocurilor pe calculator. 11 ani de muncă și nenumărate milioane de dolari băgați în producție și reclamă pentru un joc ce îți ia nici 10 ore să îl termini pe primul nivel de dificultate. Căci da, jocul îl termini pe normal în nici 10 ore. Și asta nu fugind prin conținut, încercând să vezi ce mai vrea de data asta Diablo de la omenire.

După ce în Diablo 1 personajul principal s-a crezut mult mai tare decât talpa iadului și și-a înfipt în frunte soulstone-ul ce conținea sufletul lui Scaraoțchi, iar în 2, Baal, l-a fentat pe Marius să-i dea bolovanul pozând drept Tyrael, a sosit momentul să vedem ce s-a ales de aleșii mirosind a pucioasă. Și nu, nu vorbesc despre parlamentarii noștri, ci despre Diablo și consorții săi.



După ce ai crezut că totul s-a sfârșit în Diablo 2, cu toți haiducii morți și cu binele triumfând cum numai în filme și în jocuri se întâmplă, iată că aflăm că dracii nu sunt numai unul. Chiar dacă șefimea a murit, asta nu înseamnă că dracii au plecat în vacanță. Cei care până acum erau asupriți și doar visau să muște din brânza cu mucegai rezervată doar patronilor au ridicat capul plecat și au preluat conducerea armatelor diavolești. Nume precum Belial și Azmodan nu mai sunt luate în derâdere, fraze ca: „Dacă nu pui mâna pe carte, ajungi ca Azmodan!" nu mai sunt chiar atât de comune, căci acum cei doi au speriat vestul. În poveste apar și Tyrael, care ajută (iar) eroii să facă și să dreagă, Deckard Cain, nepoata acestuia, Leah, și o gașcă de alți asemenea, care se pun de-a curmezișul progresului sau ajută la realizarea sa, după cum le e firea.

Evit din plin să vă dau spoilere legate de poveste, dar, din nefericire, vă spun că sunt extraordinar de dezamăgit de ea. Cele două jocuri de până acum m-au obișnuit cu o poveste sumbră, cu personaje veridice, cu ceva de spus, dar acum sunt atât de fade și neajutorate, încât, la o primă privire, te întrebi cum de lumea mai există cu asemenea oameni protejând-o. Temă de casă: faceți caracterizarea lui Tyrael, așa cum reiese ea din povestea din Diablo 3, pe minimum două pagini. Dacă vă iese, jos pălăria, aveți mare talent la a vă folosi de multe cuvinte pentru a spune puține lucruri.

O altă mare nemulțumire a mea legată de joc este atmosfera veselă, colorată și deloc în ton cu cea gotică și întunecată pe care o așteptai de la un joc al seriei Diablo. Totul este vioi și plin de viață, ca o poveste de adormit copiii, nu de speriat. Și cu toate astea, jocul arată tare bine. Este însorit și luminos, și colorat ca o zi de vară, dar totuși nu e o dulcegărie. Sar bucăți de draci în toate părțile, bucățile pe care ți le iei la rândul tău te aruncă de toți pereții, este un adevărat carnagiu ceea ce se întâmplă în jurul tău. Nu este de mirare că jocul se adresează doar celor peste 16 ani.

Deși până acum nu am avut prea multe cuvinte de laudă la adresa jocului, căci povestea este la nivelul unei compuneri de clasa a doua, iar atmosfera este una de serbare câmpenească tare sângeroasă, jocul este totuși foarte bun. Așa cum nu pot să pun degetul pe ce a făcut World of Warcraft să creeze dependență pentru 12 milioane de oameni ani de-a rândul sau cum au reușit să facă Starcraft-ul să devină sport național în Coreea, la fel nu pot spune nici despre Diablo 3 de ce a reușit să mă țină în priză ultimele cinci zile aproape non-stop. Dacă aș fi doar eu, aș zice că e din cauză că sunt nebun și că am o problemă, dar nu sunt singurul. Diablo 3 clar creează dependență.

Să ne cunoaștem mai bine

Diablo 3 vine (momentan, sper eu) cu cinci clase mari și late. Cine se apucă de joc poate alege între witch











doctor, demon hunter, wizard, monk și barbar. Extrem de diferite ca stil de joc, clasele se completează reciproc extraordinar.

Witch doctor-ul este, poate, cea mai insolită prezență în cadrul jocului, dar este una cât se poate de binevenită. O clasă ce se identifică foarte bine cu cea a necromancerului din Diablo 2 este o clasă ce se poate dezvolta multilateral, oferind, poate, cel mai variat stil de joc posibil. Prin definiție, wd-ul este pet class, adică are după el o sumedenie de animale de companie, ce vor face tot posibilul să stea între inamicii stăpânului și acesta. Până la patru zombie dogs, un gargantuan (un zombie imens) și o puzderie de mici demenți ce aleargă cu niște cuțite mari cât ei să ia gâtul oricărui mârâie în direcția ta vor alcătui armata ta. Asta dacă alegi această potecă. Dacă nu vrei să te bazezi pe pets pentru a te descurca în viață, vei putea alege să sufli șerpi dintr-o sarbacană, să arunci cu broaște otrăvite, să ridici ziduri formate din zombii, să arunci valuri de lăcuste și să pui toteme ce îți vor crește damage-ul pe care îl vei face sau viteza de atac, sau viteza de regenerare a manei și câte și mai câte. Sigur nu te vei plictisi de witch doctor.

Demon hunter-ul este pentru iubitorii de manga. Dacă îți plac personajele cu părul în ochi, late în umeri și cu mijlocelul tras printr-un inel, aduse ușor de spate, în așa fel încât să ai impresia că ele, de fapt, cad în nas, și nu aleargă, și cu jumătate de mantie/fular ce flutură în spatele lor, atunci demon hunter-ul este de tine. Deloc pe gustul meu ca art design, dar foarte interesant ca mecanică de joc, demon hunter-ul este cel ce înlocuiește amazoana și asasinul din Diablo 2. Un maestru al săgeților și al atacurilor din umbră, demon hunter-ul este, momentan, unul dintre cei mai buni kiter-i ai momentului. (Kiter = personaj ce poate omorî o sumedenie de monștri fără a primi nici o lovitură de la ei.) Săgeți în flăcări, mine, grenade, lansatoare de rachete, totul dintr-un arsenal al cuiva pregătit pentru apocalipsă.

Wizard-ul este echivalentul soarcei din Diablo 2 și







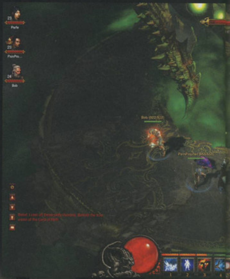




al magului din Diablo 1. Master of the Arcane, wizard-ul este stăpânul tuturor elementelor, iar dacă îl superi, îți va ploua în cap cu grindină, meteoriți, fulgere, lasere și alte asemenea arme de distrugere în masă. Mai țineți minte când Bush căuta în Irak wmds (weapons of mass destruction)? Ei bine, dacă ar fi căutat în Diablo 3, ar fi găsit wizard-ul. Favoritul meu dintotdeauna, magul este, după mine, cea mai puternică clasă din joc. Poate să solo-uie orice din joc, pe orice dificultate. Odată ce se va deschide sezonul de pvp, va da mucul oricărui purtător de puță sau țâțe. Și niciodată nu voi recunoaște că se simte nevoia unui nerf. MOAR DAMAGE!

Că tot am ajuns la capitolul wizard și puterile sale nețărmurite, trebuie să vă spun povestea wizard-ului care l-a omorât pe Diablo pe inferno la patru zile de la lansare. Ca să știți de acum, producătorii au spus că modul de joc inferno, ce se deschide odată ce ai terminat jocul pe hell și personajul tău a ajuns la nivelul maxim (60), ar fi infernal de greu. Că lumii îi va trebui luni de farming de echipament pentru a-l putea bate pe Diablo. Dar iată că cineva l-a bătut la patru zile după ce a fost lansat. Lumea spune că este un exploit, eu spun că este o minte sclipitoare. Unul dintre spell-urile magului îi pune un tip de armură magică pe el. Cu o rună aplicată acestui spell, nici o lovitură pe care o primește magul nu îi poate lua acestuia mai mult de 35% din viața sa totală. Combinat cu o abilitate pasivă ce îi ridică regenerarea naturală a vieții cu 310 puncte de hp pe secundă în momentul în care armura este activă, magul are o șansă de supraviețuire pe inferno, căci nu mai este ucis dintr-o lovitură. Partea drăguță și deșteaptă apare atunci când elimini orice piesă de echipament ce îți crește viața și rămâi doar cu cea de bază, care nu depășește fabulosul număr de 2000 de puncte de viață. Adaugă câteva piese ce îți cresc regenerarea vieții cu încă un pic, astfel încât să ajungi la 1000 de puncte de hp pe secundă și ai un mag ce poate face următoarele chestii: să aibă 2000 de puncte de viață, să nu poată primi o lovitură mai mare de 700, oricine ar da în el, și să aibă o regenerare naturală de cel puțin o mie de hp pe secundă. Adică, un personaj a cărui viață se umple aproape instantaneu după ce Diablo sau orice alt boss îi frige un pumn în nas.

Desigur, acest build de wizard are și el problemele sale, deoarece trash mobs de pe drumul spre boși de final de act sunt mulți, iar dacă cinci dintre ei reușesc să-ți frigă trei lovituri într-o secundă, ești mort și gata. Dar, sincer, oricum ești mort pe inferno ca wizard, dacă primești trei lovituri deodată de la oricine. Mai mult, au DUBLAT hp-ul și damage-ul pe care îl fac mobii, ca să fie









siguri că și cei mai hardcore jucători vor avea probleme. Filmulețul lor cu „we promise you will die" s-a dus pe apa sâmbetei când, la patru zile de la lansare, cineva le-a terminat tot jocul. Tot. Jocul.

Și vine monk-ul. Echivalentul lui kung-fu panda, monk-ul este preotul budist ce s-a rătăcit cumva în lumea lui Diablo. Un ascet perfect ale cărui monturi au cunoscut milioane de dinți la viața lor, este o adevărată moriscă ce se învârte printre mobi și dezlănțuie haosul printre ei. Invidiat de restul claselor, monk-ul pare a fi, la prima vedere, una dintre clasele care le au pe toate. Are aure ca cel mai tare paladin, are heal mai bun ca orice popă, dă mai rău ca un barbar în berserk, are un aoe mai



devastator ca witch doctorul și, mai ales, are survivability mai mare ca a oricărei alte clase din joc. Iar asta spune multe. Monk-ul poate șarja grupuri de mobi, poate deveni invulnerabil preț de trei secunde, poate să își dea heal la cinspe secunde, poate să crească damage-ul tuturor celor din party cu 16%, dacă nu e egoist și îl crește doar pentru el... poate să facă o grămadă de nenorociri, toate una și una. Și, mai ales, după cum spune barbarul trupei mele de șoc și joc, este in your fucking face! Monk-ul e însă și foarte dependent de gear, fiindcă, fără unul ca lumea, poți să dai colțul urgent și să dai la un mob până îți dă țâe sângele pe nas irl.

Și ultimul, dar nu și cel din urmă, este barbarul. Nu mai este același ca în Diablo 2, dar, dacă te uiți așa, un pic chiorâș la el mai dintr-o parte, parcă aduce un pic cu ce eram noi obișnuiți. Foarte multe luminițe în abilitățile barbarului l-au transformat și pe acesta într-un fel de caster class, deoarece multe dintre atacurile sale par a fi magice și prea puțin fizice. Un pic stânjenitoare această clasă pentru cei care doresc experiența barbarului care dă cu barda, dar care nu face Blizzard-ul pentru spectaculozitate. Restul claselor aveau prea multe luminițe pentru a lăsa barbarul chiar așa, pe întuneric. În plus, barbarul pare a avea grave probleme în momentul în care ajunge pentru prima oară în inferno. Se pare că are cele mai mari dificultăți în a solo-i acest content, deoarece mobii sunt ATÂT de răi, încât un pack de mobi speciali îl pun în fund în două secunde. Și este frustrant pentru ei.



Și cu ce dau?

La un moment dat, într-o bucată de beta testing a jocului, cei de la Blizzard au făcut o mișcare ce la vremea respectivă m-a enervat de moarte. Au scos talentele personajelor. Motivația lor a fost că jucătorii își prind urechile când au multe alegeri de făcut, așa că mai bine fac ei direct alegerile pentru ei. Și m-am enervat. Acum, când produsul este finit, recunosc că nu simt lipsa lor.

Modul în care poți interacționa cu mediul înconjurător și cu mobii cărora trebuie să le rupi capul este foarte simplu și direct. Pe butoanele din stânga și dreapta mouse-ului ai abilitățile pe care le folosești în mod constant, iar pe butoanele 1-4, unele care sunt strict de con-





Only by defeating us can you return to your own realm! But none have ever crawled from the depths of their own terror!







juncturǎ. Una dintre gǎselnițele foarte deștepte ale Blizzard-ului au fost abilitǎțile ce nu îți consumǎ resurse și cu care poți spama atacuri foarte puternice. Ba mai mult, pentru multe clase, aceste abilitǎți gratuite sunt și generatoare de energie pentru cele care consumǎ și dau mai puternic sau te scot din rahat.

Astfel, când ajungi sǎ descui toate slot-urile, vei avea un total de șase abilitǎți, pe care le vei putea folosi în același timp. În mod implicit, fiecǎrui buton îi corespunde doar un anumit set de abilitǎți. Sistem dezvoltat tot pentru a veni în ajutorul celor care joacǎ la modul casual pentru a nu întâmpina dificultǎți în gameplay prin alegeri proaste. Dar, au adǎugat în gameplay options posibilitatea de a bifa elective mode. Aceastǎ opțiune îți deblocheazǎ slot-urile respective și îți permite sǎ faci orice fel de combinații, ce îți deschid o altǎ sferǎ de posibilitǎți de joc. O alegere foarte inspiratǎ din partea celor de la Blizzard, care oferǎ celor ce vor mai mult de la joc posibilitatea de personalizare a gameplay-ului.

Spell-urile și abilitǎțile pe care le poți folosi se pot personaliza printr-un sistem de rune foarte interesant. La diferite niveluri, pentru fiecare abilitate ți se deschid rune care, aplicate spell-urilor, le modificǎ drastic. Un exemplu este chiar cel de mai sus, prin care armura de wizard face astfel când e activǎ, sǎ nu poți primi o loviturǎ mai mare de 35% din viațǎ. Exemplele sunt numeroase și nu vi le spun pe toate acum, cǎci las celor care încǎ nu au jucat jocul posibilitatea de a le descoperi singuri.

Ce este și mai drǎguț, jocul permite sǎ modifici oricând spell-urile și abilitǎțile on the move, cu un mic cooldown, astfel încât poți tot timpul sǎ te adaptezi la condițiile de trafic. Acest lucru vine însǎ și cu un mare neajuns. În momentul în care ai ajuns de nivel maxim și te apuci sǎ farmezi inferno pentru un gear mai bun, dupǎ ce reușești sǎ omori câte un pack de elite mobs, vei primi pentru o jumǎtate de orǎ un buff ce îți crește posibilitatea de a gǎsi obiecte magice cu 15%, iar el stackeazǎ de cinci ori, dupǎ fiecare mob special ucis de tine. Combinat cu echipament ce are ca stat și magic find, acest buff este imperios necesar pentru cel care farmeazǎ pentru șansa unui drop mai bun, dar dacǎ umbli la build-ul cu care umbli, dacǎ schimbi și cea mai micǎ abilitate, acest buff











dispare. Evident, acest buff dispare și dacă ieși din joc sau dacă ai ucis boss-ul de la final de act.

Revenind la momentul în care au dispărut din beta talentele pentru clase și lumea a început să se plângă de simplificarea excesivă a jocului, un individ de pe forumul oficial al jocului a făcut niște calcule matematice foarte bine puse la punct, prin care demonstrează că, datorită noului sistem de rune, posibilitățile de personalizare a gameplay-ului unei clase sunt mult mai mari decât cele din Diablo 2, deși acela avea un sistem de abilități foarte stufos. Așa că nu trebuie să ne plângem că jocul a fost mult prea simplificat, căci doar pare. Sau ni s-au luat ochii cu niște cifre foarte drăguțe și cu niște calcule pe care nu mulți au cum să le verifice.

La vânzare

Pentru unii mumă, pentru alții ciumă, auction house-ul introdus în joc creează milionari peste noapte. Milionari în aur virtual, bineînțeles. Dacă îți cade un item bun, dar care ție nu îți trebuie, nu este pierdut. Îl poți pune la vânzare la o casă de licitații la care ai acces din meniul principal al jocului, iar cei care au nevoie de el îl vor cumpăra pe sume babane.

Mișculația interesantă este faptul că vor exista două tipuri de auction houses. Una este deja activă și funcționează pe moneda din joc; nu ne afectează de nici o culoare, pentru că dai ce vrei pe o monedă care nu are valoare în viața de zi cu zi. Dar, în curând, Blizzard va lansa și un auction house de pe care vei putea cumpăra obiecte pe bani reali de la ceilalți jucători. Aceste transferuri de bani se vor face prin intermediul celor de la PayPal, devenind astfel o modalitate de a scoate un ban din joacă. Sistemul este ingenios, iar cei de la Blizzard vor beneficia și ei din greu de pe urma sa, deoarece la fiecare tranzacție ei își vor trage un euro automat. Restul de bani ce rămân din tranzacție se va duce în Blizzard wallet, un portmoneu virtual pe care îl vei putea accesa din contul tău de battle.net. Banii îi poți lăsa acolo și folosi la a cumpăra alte jocuri Blizzard sau îi poți scoate, dar în acel moment vei mai plăti 15% din valoarea lor



către Blizzard. Vă dați seama ce de bani o să intre la ei, fără să facă nimic?

Ştim că Blizzard it's all about the money, dar asta e de înțeles. Plus că sunt primii care oferă posibilitatea legală jucătorilor de a câștiga bani jucându-se.

Până una, alta, jocul își merită banii. Nu este nici pe departe ce mă așteptam, povestea fiind de doi lei cincizeci, iar atmosfera este departe de a fi apăsătoare și gotică, și la fel de întunecată ca în cele de dinainte, dar își merită banii. Are acel je ne sais quoi pe care Blizzard-ul îl insuflă jocurilor sale. Creează dependență și, mai ales, nu necesită o subscripție lunară.

(Koniec)

Imperius Contraatacă

Știți ce mi-a spus Imperius? M-a amenințat că, dacă mai mă prinde prin Rai, îmi rupe picioarele. Păi, bine, băi găină împlătoșată, eu mă dau de ceasul morții să vă curăț Raiul de corupție (e o corupție în Rai, ceva de speriat, întrebați-l pe Zuluf) și tu mă amenințí ca pe ultimul milog care-a venit la cerșit de ambrozie? Tac'tu știe ce faci când nu e el acasă? Las' că ne vedem noi în expansion. Căci va fi un expansion, altfel nu-mi explic ce mama utecistă a lui Imperius s-a lucrat atâta amar de vreme la Diablo 3. Eu am o teorie, că există cel puțin un expansion aproape gata. Ori asta, ori au terminat jocul de vreo trei ori, dar n-au fost mulțumiți de el și au reluat munca de la zero, pentru o nouă generație de jucători. Conspirații peste tot! Bun, acum că mi-am luat o piatră de pe suflet și v-am informat că Imperius e un ticălos înfumurat, un fel de colonel hollywoodian supărat că un civil isteț, din Cetatea Filmului și el, își bagă nasul în treburile Armatei, în loc să aștepte cuminței să fie salvat de clasica șarjă de cavalerie cerească, e timpul să-mi dau și eu cu o părere la cald, așa semi-informată cum e ea. Fără notă, căci l-am jucat să văd dacă a mai rămas ceva din Diablo în el, nu să-i fac o analiză obiectivă. Koniec și-a mâncat tinerețile cu d-alde Diablo 1 și 2, deci el e mai în măsură să analizeze distribuția probabilistică a unicelor, densitatea de hitpoints pe centimetru pătrat de bară de sănătate, psihologia campionului albastru, manipularea maselor de mobi și tot voodoo-ul care face și desface un Hack and Slash.



Și-am mai bătut un cui în poarta Raiului

Prima impresie, care m-a urmărit de la cel mai umil nemort până la Tatăl Lor, Diablo: e prea ușor. L-am terminat în șaisprezece ore (o durată pe care-am ajuns s-o consider decentă când vine vorba de un joc lansat după 2012) și am murit o singură dată pe Normal. Fiindcă mi-am aprins o țigară în timp ce m-am dat la trei campioni cu nume albastru. Nu mi s-a părut ușor pentru că aș fi un profesionist al hack and slash-ului, ci fiindcă, într-adevăr, jocul e o adevărată plimbare prin parc pe primul nivel de dificultate. Care, de fapt, e și singurul pentru o bună bucată de timp, până reușești să termini jocul. Să te ferească bunul Dumnezeu să scrii asta pe un forum. A, păi, jocul începe, de fapt, pe Hell, ți se răspunde din mai multe părți. Haideți să facem un calcul simplu. Șaisprezece ore pe Normal (se poate și mai rapid, dar dacă ai plătit două milioane jumătate, poate ai vrea să afli și povestea, deși, după ce am aflat-o, încep să fiu de părere cu înțelepții Internetului, care susțin că ar trebui să-ți lipsească o doagă să joci un H&S pentru storyline), alte vreo șapte pe Nightmare (asta dacă te ajută un prieten, să spunem Koniec, cu un personaj uber, să spunem o vrăjitoare de nivel 60), că vrei să ajungi mai repede pe Hell, să poți începe și tu jocul. Mai adăugați vreo câteva ore de farming pentru echipament mai acătării sau pentru banii pe care îi veți cheltui la Auction House pentru, ați ghicit, echipament mai acătării, înseamnă că trebuie să joc aproape 25 de ore pentru a începe jocul. Timp în









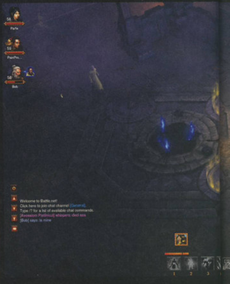
care l-am terminat deja de două ori și încep să mă simt ca în ziua când mi-au sunat Martorii lui Iehova la ușă și, după 10 minute, m-au căutat la interfon să le dau drumul în bloc. Bun. Păi, dacă l-am jucat 25 de ore, înseamnă că mi-a plăcut și risc să devin un troll dacă deschid gura să-mi exprim dezaprobarea. Mai bine tac și joc Diablo 3 pe Hell. Unde, într-adevăr, devine o provocare și e indicat să-l joci alături de câțiva amici (maximum 4), mai ales dacă nu joci cu un Monk (după părerea mea semi-avizată, cel mai bun personaj pentru solo). În multiplayer devine și mai drăguț, și parcă începe să nu-ți mai pară rău că l-ai luat la preț de lansare. Într-adevăr, de la Nightmare încolo, jocul devine mai interesant și mai provocator pentru un jucător semi-casual, cum sunt eu, cu ceva bucurii (care nu s-au transformat în obsesie încă) la seria Diablo.

Și dacă tot am adus vorba de dificultate, prietenul și colegul de breaslă Zuluf zburda prin Inferno la trei zile după lansare, Koniec și grupulețul lui se destrăbălează și ei acum pe Inferno, iar o patrulă de pro-gameri l-a biruit pe Diablo, ba mai umblă un zvon despre un semizeu care l-a umilit de unul singur pe Prințul Efeminat al Întunericului. Ați ghicit, tot pe Inferno. Am râs cu gura până la urechi și mă pregăteam să mai râd puțin, dar mi-am amintit că nu eu am săvârșit această faptă de vitejie, ci o serie de indivizi speciali (în sensul bun al cuvântului). Zuluf e dement (din nou în sensul bun al cuvântului) și bănuiesc că o să strice Auction House-ul cu schemele lui de îmbogățire rapidă, ăia-s pro-gameri și au stricat deja jocul, cumva ies din target, chiar dacă joacă Diablo 3 toată ziua. Noi, ceilalți, va trebui să lucrăm mai mult pentru a obține achievment-ul suprem, căsăpirea lui Diablo pe Inferno, deci probabil Blizzard a avut parțial dreptate când a spus că Inferno e infernal.

Eu, personal, nu mă văd jucându-l mai mult de o lună sau două, după care, voi aștepta cuminței addon-ul iminent. Sau până dau peste primul item de set și voi părăsi Sanctuarul mulțumit că am reușit să „pescuiesc" câte un exemplar din fiecare categorie de obiecte. Colecționarul din mine, fericit ca un copil atunci când și-a umplut stash-ul cu rare, va avea ceva de obiec-







tat, dar o să îl potolesc eu cu un boardgame sau un joc vechi, la cutie, luat de pe e-bay.

Conexiunea condamnă națiunea

La un moment dat am scris o știre despre declarația unui individ de la id Software, cu privire la decizia Blizzard-ului de a implementa un DRM (ei nu îl numesc așa și încearcă să-l vândă ca pe un feature fără de care nu poți trăi) care implică o conexiune permanentă la Internet. Omul era de părere că doar un gigant ca Blizzard (dacă ignorăm Activision-ul din față, companie care ar fi înjurată chiar dacă ar deveni brusc asociație de caritate și va împărți Call of Duty 7 gratuit pe Internet) poate impune o asemenea enormitate ca standard. După care a luat-o puțintel razna și ne-a povestit despre binefacerile conectării. E bine să fii mereu conectat, e plăcut să fii mereu conectat, toată lumea ar trebui să fie conectată. Eu sunt un tip de modă veche și nu trivializez conectarea practicând-o încă de la prima întâlnire. Hai să ne cunoaștem puțin și ne vom conecta mai târziu ca iepurii electrici. Ne vom uni prietenii, vom compara achievment-uri și ne vom conecta cu toții în lumina glorioasă a comunicării și înțelegerii frățești, dar mai încolo. Până atunci, lasă-mă să mă deconectez neconectat într-un single-player din care să nu zbor de fiecare dată când vă pică vouă agregatul imperial de co-





nectare cosmică. Sau când îmi pică mie conexiunea din cauza unora care rezolvă borduri în fața blocului. Am plătit, vreau să-l joc când mă apucă poftele. Tu, ăla cu precomanda, te știi tu, ai făcut precomandă acum șase luni tocmai pentru a-l juca în primele 5 secunde după lansare, înaintea amărăștenilor care au refuzat să se scalde în lumina binefăcătoare a Sfintei Precomenzi. Cel mai probabil, nu l-ai putut juca în primele 5 secunde după lansare, deoarece Blizzard/Activision nu s-au așteptat (pentru a treia oară) la un număr ATÂT de mare de jucători și, timp de o zi sau două, o grămadă de jucători/clienți au raportat probleme de conectare. Serios. Ai un buget de marketing cât PIB-ul unei țărișoare micuțe alocat tocmai pentru a spori numărul viitorilor clienți, ai generat hype cât casa, ai un MMO cu milioane de utilizatori, trei lansări umbrite de aceleași probleme cu serverele, și, cu toate acestea, nu te aștepți la ATÂT de mulți jucători la lansarea unui joc pe care hoardele înfometate l-au așteptat zece ani. Sunt de acord că bănuții pe care-i scot din buzunar pentru un joc al unei anumite companii nu-mi dau dreptul să le cer ca următorul lor joc să aibă grafică EGA și să poată fi terminat doar de cinci oameni. În schimb, mă aștept ca în schimbul unei sume deloc modeste să primesc un joc cu o campanie single-player de care să mă bucur când am eu chef. De exemplu, n-am pândit lansarea la secundă, m-am culcat ca omul și m-am trezit odihnit, plin de energie, gata să înfrunt armatele întunericului de unul singur. În single-player, cum îi stă bine omului care vrea și storyline, nu doar la chat pe Skype. Din fericire pentru mine, problema serverelor fusese rezolvată temporar. Echilibrul între forțele cosmice ale binelui și răului a fost restabilit mai târziu, ca de obicei, de Romtelecom, care a găsit de cuviință să-mi taie netul (voit sau nu, nu contează) exact când dădusem și eu de gustul măcelului și mă pregăteam să închei cu succes un dungeon măricel. Douăzeci de minute mai târziu, m-am reconectat și totul a fost bine. Până am intrat în joc și am observat că a trebuit să reiau dungeon-ul. Bine că nu mi-am pierdut xp-ul, bănuții și cele trei item-uri frumușele pe care reușisem să le storc de la armatele întunericului. E drept, asemenea momente nu mi s-au întâmplat prea des, dar totuși nu mi se pare normal ce se întâmplă într-un joc care pretinde că are și o campanie single-player.

Și restul...

Povestea mi se pare pilaf. Începe relativ OK, dar o ia razna rău de tot destul de rapid. Nu insist, căci mi s-a explicat, pe diferite tonuri, că nu trebuie să joc un H&S pentru poveste.
Am ajuns și eu la aceeași concluzie. Da, nu jucați Diablo 3 pentru poveste. Replicile personajelor sunt, în marea lor parte, abisale, voice acting-ul scârțâie și n-a mai rămas nimic din atmosfera meseriașă care m-a întâmpinat când am coborât pentru prima oară în catacombele de sub catedrala din Tristram. Și nu mă refer aici la stilul grafic – peste care pot trece, și am trecut, foarte ușor, ba chiar în anumite zone mi-a plăcut enorm –, vorbesc de impresia generală. Există mai mult text decât în primele două Diablo, dar e degeaba. Ba mi se pare că mai mult strică. Au apărut și trei companioni pe tiparele bioware-iene, pe care-i mai consiliezi psihologic din când în când fără să faci sex cu ei la final. Mai și glumesc oamenii din când în când, că de, o fi război între Rai și Iad, un conflict cosmic care va sfârși toate conflictele, dar dacă uităm să râdem, nu mai suntem oameni și degeaba am câștigat războiul dacă ne-am pierdut umanitatea. Meh. Așadar, dacă sunteți în căutare de atmosferă, poveste sau cine știe ce amintiri (altele în afară de goana după rune, epice și seturi) din trecutul întunecat și gotic al lui Diablo, căutați-le în altă parte. Dacă, în schimb, căutați un Hack & Slash ceva mai răsărit decât concurența actuală (aștept cu mare nerăbdare Torchlight 2 și Grim Dawn, deși pentru acesta din urmă cred că mai am de stat cel puțin un an), nu sunteți coreeni și vă jucați din plăcere, nu cred că aveți motive să nu investiți cu încredere în Diablo 3. Vă garantez cel puțin 30 de ore de joacă.

P.S: Normal, Nightmare, Hell și Inferno sunt niveluri de dificultate, nu niveluri de joc. Să fim bine înțeleși.

(cioLAN)

■ **Koniec & cioLAN**



VERDICT LEVEL

\+
- art design deosebit
- gameplay cursiv și fain
- rejucabilitate maximă

\–
- povestea zob
- prea luminos și văratec

PE SCURT:

Un joc pe care l-am așteptat zece ani. Un joc pe care îl voi juca zece ani. Nu știu de ce. Sigur au pus ceva în el de creează dependență.

8

Gen Action RPG **Producător** Blizzard Ent. **Distribuitor** Blizzard Ent. **Ofertant** battle.net **Online** www.diablo3.com

CERINTE MINIME:

Procesor 2,4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** Nvidia GT 140/ATI Radeon HD 3870

ALTERNATIVA SACRED

Recomandarea lui cioLAN. Spune că, dacă nu ar fi Diablo, el s-ar juca Sacred. Deci alternativă, Sacred. 1.



Seamănă, dar nu „răsare"

Risen 2: Dark Waters

De Piranha Bytes mă leagă numeroase amintiri frumoase, pricinuite de primele două şi – după mine – cele mai bune Gothic-uri. Pe primul l-am descoperit din pură întâmplare; accident care mi-a zguduit universul ludic, în cel mai pozitiv mod posibil. Păcat că au fost nevoiţi să facă o sincopă, din cauza ticălosului distribuitor JoWood. Însă măcar demonstraţia a avut loc, prin penibilul Arcania, o umbră fadă şi caraghioasă a celebrei serii şi Risen, o mică deviaţie de la formulă într-un pachet compact, care însă ne-a arătat clar cine ar trebui să se ocupe de continuarea sagăi Gothic. Cum licenţa s-a întors la ei, am mari speranţe că vor lansa un superb Gothic IV. Cel adevărat, fiindcă A Gothic Tale nici nu se poate trece pe listă.

Ştiind aşadar că licenţa s-a întors la ei, nu am fost prea surprins când am constatat că Risen 2, aflat deja în producţie, a luat-o într-o direcţie sensibil diferită de la un punct al dezvoltării încolo. Unii ar spune că s-a orientat spre casual. Jucându-l, vă mărturisesc că lucrurile nu stau tocmai aşa. În orice caz, de la tema naufragiului din primul Risen şi decorul insular până la adoptarea unui fir epic legat de predecesor, dar plin de piraţi şi hotărât mai... tropical n-a fost decât un pas. Unul firesc, care aduce noului RPG o vagă aromă de Fable, atât prin stilul grafic de reprezentare a personajelor, cât şi prin senzaţiile declanşate de poveste, interacţiuni, dar mai ales arhipelagul în care se petrece acţiunea.

Pârliţii din Caraibe

Aţi fi tentaţi poate să credeţi că echipa n-a făcut decât să adapteze formula şi convenţiile deja cunoscute din jocurile anterioare unei poveşti piratereşti de categorie uşoară, influenţaţi de recentele ecranizări PotC


Cogea Mitea



Lumea Veche în flăcări



This is The Caribbean!

și căpitanul Jack Sparrow, însă veți fi surprinși. Viziunea din spatele Dark Waters duce atât într-o direcție ușor satirică, dar mai puțin romantică decât suntem obișnuiți, cât și înspre niște tematici mature, grele, închegate în stilul specific PB, dar cu noi trucuri scoase din ghiozdan.



Pe plantația de bumbac

Totul începe în fortăreața de cristal din portul Caldera, ultimul bastion al Inchiziției (așa cum o închipuia Risen) și totodată a Vechiului Imperiu. Cu zeitățile numite Titani puși pe distrugere (dovadă stă întreg orizontul vizibil din Caldera, cuprins de flăcări), locuitorii insulei capătă un moment de respiro când doi dintre zei (Ismael și Ursegor) încep să se caftească între ei. Totuși, lucrurile nu sunt chiar roz, fiindcă zeița Mara, cea care stăpânește mările, are de gând să-și extindă influența. Peste tot. Așa că traficul naval este serios încurcat de un Kraken aflat sub comanda ei, privând fortăreața de provizii și soldați. Mai rău, Kraken-ul scufundă tot ce prinde și are grijă ca grupul izolat să nici nu poată pleca din calea Titanilor către Lumea Nouă. Unde mai pui și supărările aduse de jafurile piraților, măcinați la rândul lor de un conflict intern, treaba se complică și mai tare.



Treaba voastră, eu nu mă bag.

Aici, un naufragiu nocturn (powered by Kraken Technologies) o aruncă pe țărm pe Patty. O frumoasă pirată, aflată pe urmele tatălui ei, (generic denumitl) căpitanul Steelbeard și ditamai comoara. Dacă ați jucat predecesorul, o cunoașteți deja. Șmecheria este că Steelbeard a găsit o cale de a naviga în siguranță pe apele periculoase. O cale care ar putea fi folosită pentru a scăpa definitiv de Kraken.

Jucătorul intră din nou în pielea eroului primului Risen, care, la sfârșitul evenimentelor, a fugit împreună cu Inchiziția în acest loc uitat de lume. Nu din plăcere, ci pentru că rămăseseră singurul grup organizat cât de cât omenește. Aruncat dintr-o situație cât se poate de îmbibată în alcool, pe fondul catastrofei globale, el o reîntâlnește pe Patty și, rugat de comandantul Carlos (șeful portului din Risen, care se întoarce printre personajele principale ale continuării), se încumetă să pornească în căutarea obiectului care i-ar putea salva pe toți. Sub acoperire, desigur, alungat oficial din Inchiziție, pentru a se putea infiltra printre pirații căpitanului Steelbeard. De aici, aventurile se țin lanț. Un lanț care se desfășoară mai lent în primă fază, dar prinde greutate după prima treime a jocului.

Gothicana Tropicana

Primul contact cu Risen 2 m-a speriat de-a dreptul. Nu atât din pricina decorului sau a faptului că feeling-ul nu ar mai fi măcar puțin familiar (căci este), ci după primele lupte. Bântuiți de ideea că în primul Risen, lupta ar fi fost cam generică, indiferent de arma folosită (ca stil), producătorii s-au gândit să construiască un sistem re-





Dress-up like a Pirate Day!


Civilization cu forța


Ratamahmurata

prezentativ pentru senzația dată de încleștările piraterești, așa cum le știm din filmele cu Errol Flynn. Mai precis, să combine scrima cu micile trucuri murdare la care ar recurge orice pirat (ne)respectabil - și asta în funcție de tipul de armă folosită. Una este o spadă, cu ajutorul căreia tai inamicul felii și alta o rapieră, în cazul căreia trebuie să țintești puncte nevralgice ale oponentului cu vârful. În practică, dincolo de sistemul de clic banal, înlănțuirile controlate de clicuri dezlănțuie șiruri de mișcări, a căror eficacitate și suplețe depinde puternic de aptitudinea sintetică a personajului. Cu alte cuvinte, deși, de la bun început, ai toate mișcările de bază în arsenal, partea artistică nu se face văzută decât multe level-up-uri mai târziu și după cheltuirea unor sume enorme de bani pe antrenamente. Până una-alta, tot ce poți face este să alegi momentul propice pentru atac, să parezi când miroși o iminentă lovitură puternică și – când ai răgaz – să dezlănțui o lovitură murdară. Element nou, care variază de la un foc rapid și imprecis cu pistolul din dotare la picioare-n vintre sau aruncatul cu nisip în ochi. La asta se adaugă ripostele, bune de executat imediat după ce te aperi cu succes de o ploaie de atacuri. În teorie, sună bine. Practic, cel puțin înainte de patch, lucrurile stăteau dezastruos. Nu poți face lock pe adversari, ceea ce te face să mai sari involuntar de la unul la altul – chestie nu tocmai convenabilă, mai ales când ești pe cale de a-ți răpune ținta. Apoi, inițial, în lipsa unei manevre de eschivă și cu parada total inutilă contra animalelor, bătăliile erau de-a dreptul frustrante. Post-patch, treaba stă ceva mai bine, în sensul că poți para atacurile lighioanelor medii și


Te uiți și tot privești

mari, apoi eroul se poate rostogoli în direcția dorită când este prins la înghesuială sau vrei, de exemplu, să faci loc unui mistreț care se năpustește spre el pentru a-l împușca mișelește și foarte eficient în spate. Însă, chiar și după toate creșterile în nivel și cercetările de rigoare, nimic nu împiedică ostilitățile să se desfășoare stângaci, destul de imprecis – însă din fericire și imprevizibil. Spun din fericire, fiindcă soarta bătăliilor rămâne adesea incertă. Din neatenție (sau în cazul rău din pricina stângăciei jocului) poți fi ronțăit și de câteva animăluțe de nivel mic, însă, la fel de bine, ai ocazia să înfrunți adversari de temut cu șanse reale de izbândă.

Armele de foc își fac și ele simțită prezența, mai ales pentru vânătoare – însă nu numai, sub formă de pistolete și muschete, o adăugire inedită și binevenită, care diversifică frumos atât posibilitățile de specializare, cât și luptele în sine. Lor li se adaugă un sistem de voodoo, echivalentul magiei. Deloc surprinzător dacă ținem seama de context, el se concentrează mai mult pe blesteme și pe modalități de a câștiga un avantaj în luptă decât pe vrăji ofensive clasice. Se ajunge chiar la preluarea controlului unor adversari, chestie amuzantă și foarte binevenită. De fapt, pe hârtie, Risen 2 stă foarte bine în privința sistemului de dezvoltare a personajului. Dar știți, există o vorbă: „În teorie, teoria și practica sunt la fel. În practică, nu."







Am diplomă de spar uşi de la Yale

Level-up cu bucluc

Risen 2 a luat forma unui joc semi-deschis, orientat pe poveste, în care intriga nu se grăbeşte foarte tare să-şi dea drumul, iar prima secvenţă te poartă, volens-nolens, printr-un şir de locuri aproximativ deschise, însă, care, în realitate, cam trebuie abordate într-o ordine optimă, în special până apuci să-ţi dezvolţi cât de cât personajul. Ce m-a frapat este că bietul protagonist, pus acum şi într-un mediu cu piraţi, insular, habar nu are să înoate. Chestie pe care, la o adică, o făcea fără probleme Cel Fără Nume din Gothic-uri. Cumva, nu mi se pare normal. Colac peste pupăză, odată intrat la apă adâncă, eşti teleportat sec într-o zonă apropiată de cea de unde ai plonjat. Ce rost are? Plus că am şi o satisfacţie enormă din a explora cele mai inaccesibile locuri cu putinţă, dorinţă satisfăcută din plin de G1&2, care mi-ar plăcea să se regăsească în orice RPG. Aici, stăm undeva pe la mijloc. Ce-i drept, dacă vă veţi adânci în Risen 2, veţi vedea că, de la un punct încolo, dacă dezvoltaţi partea de Cunning, puteţi antrena o maimuţă – una dintre cele mai mişto părţi din joc. Controlând-o apoi manual, o puteţi folosi pentru apătrunde în cotloane inaccesibile şi pentru a fura industrial – chestie care mi-a amintit de o secvenţă din Gothic 1, în care te puteai metamorfoza temporar în Meatbug pentru a trece pe sub o poartă. De fapt, transformările în lighioane au fost pentru mine o parte integrală a sclipirii de geniu specifică îndrăgitei serii şi iată că, într-un fel sau altul, ecourile lor îşi fac loc şi într-o producţie cu orientare diferită. Un alt tuşeu frumos vine tot din zona Cunning, care îţi permite să asmuţi un papagal asupra adversarilor, năucindu-i pe moment, suficient cât să îngropi în ei câte un glonţ de puşcă fatal. Nu lipseşte nici o implementare satisfăcătoare a unui minijoc de spart încuietori – care nu este singurul joc în joc pe care vi-l rezervă Risen 2. Necazul cu sistemul dealtfel bine gândit este că jocul se deschide cam prea târziu. Suficient cât să o apuci către o specializare care îţi închide porţi pe care nu ai încă idee că le vei întâlni. Asta şi fiindcă se încurajează specializarea. La început, mai merge să-ţi creşti toate atributele şi skill-urile la niveluri primare, însă, cum devin tot mai scumpe şi progresul nu se face tocmai uşor, te trezeşti nevoit să te concentrezi pe o ramură sau maxim două. Şi cum luptele nu sunt deloc puţine, iar dificultatea lor variază destul de imprevizibil, ţinta predilectă pentru dezvoltare vor fi talentele de spadasin şi eventual mânuirea puştilor. De-a dreptul trist să te trezeşti că găseşti în sfârşit o întrebuinţare pentru voodoo, însă eşti atât de avansat pe alt drum încât ai nevoie de o mulţime de timp şi bani pentru a te aduce cât de cât la zi în noul domeniu. Chestie care se aplică şi pentru Cunning, cu lovituri speciale (a se citi mişcări josnice) nici pe departe atât de eficiente pe cât dă jocul de bănuit la început. Desigur, eu

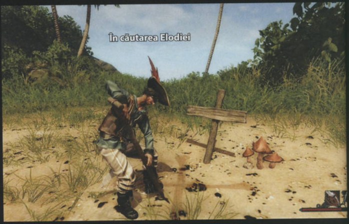




Piei, drace!



-Vreo ultimă dorință?
-Da, încă zece dorințe!



În căutarea Elodiei

m-am dezvoltat ca hoțoman, chestie care mi-a folosit pentru furișat și spart lacăte, însă care, în lupte, s-a dovedit un pur condiment și mai puțin un avantaj real, care să recompenseze constant pentru folosirea abilităților în momentul oportun. De fapt, problema este că, în momentul în care ajungi la majoritatea abilităților interesante (și chiar și până atunci), sunt prea puține ocazii să le valorifici satisfăcător. Iar fenomenul se reflectă puțin și la nivel macro.

Dintre sute de catarge, eu pe tine te-am cules

Unul dintre cele mai frumoase momente este cel în care ajungi la comanda propriului vas, pe care poți aduna, în urma unor peripeții și quest-uri, NPC-uri care să lupte alături de tine și pe care să le aduci cu tine în misiuni. Din acel punct, ți se dă liber la navigare și poți alege ordinea în care să abordezi quest-urile principale, însă restricția vine taman din designul lor global, care îți sugerează, dacă nu chiar impune ordinea optimă în care să le faci. De fapt, unul dintre firele narative majore se poate duce pe apa sâmbetei dacă nu faci niște quest-uri secundare într-o anumită ordine, chestie care sigur a enervat destui jucători peste poate. Mai este și umplutura. Multe quest-uri banale, în care ești făcut săgeată, obligatorii însă pentru a putea avansa într-unul majori. N-ar fi o mare problemă dacă, precum în Gothic-uri, ai începe taman ca ultimul om și te-ai strădui să-ți dovedești vrednicia pentru a căpăta drepturi depline în fața uneia dintre comunități. Baiul este că aici, deși există facțiuni, ele vin ca un element secundar, iar apartenența la una dintre ele nu-ți mai blochează automat orice interacțiune similară cu celelalte. Ca să știți, veți avea, pe de o parte, inchiziția, pe de alta pirații și nelipsiții băștinași mistici,, pe care-i puteți transforma în aliați pentru binele mai mare. Cert este că protagonistul din Risen 2 chiar este un personaj gri, care face și bine, uneori involuntar, dar nu se dă nici din calea faptelor reprobabile pentru a-și atinge scopurile, iar chestia asta face din quest-urile de umplutură ceva și mai supărător. Un resort pentru grinding, oarecum.

În contextul în care oricum povestea este cam dezlânată și dialogurile nu pot concura cu un Monkey Island, să zicem (deși are și R2 momentele lui), m-am trezit că alerg mult de colo-colo și fac multe lucruri care nu-mi fac neapărat plăcere în așteptarea a ceva ce nu prea vine. Tot jocul, imens totuși pentru standardele de acum, pare diluat artificial de aceste expediții lipsite de sens. Aș fi preferat mai degrabă un minigame de lupte navale, orice altceva care să mai rupă ritmul, cu singura condiție ca acel ceva să fie interesant și să aibă un rost.

Și totuși, iubirea...

Cu toate că sunt perfect conștient că am butonat un joc care poate fi descris liniștit ca fiind mediocru, ba chiar adeseori enervant și inconsistent, nu simt că mi-am pierdut vremea excesiv. Luat sub lupă, Risen 2 ar ieși cum nu se poate mai șifonat, în toate aspectele producției: grafică cu multe bug-uri vizuale, multe animații robotice și nefirești, prea puține animații pentru dialoguri statice și sărăcie în materie de modele de personaje, voci de o calitate fluctuantă chiar de la un dialog la următorul, cu același interlocutor și mai ales luptă cu deficiențe majore în nucleu, în ciuda bunelor intenții și ingeniozității echipei. Dar dincolo de stratul gros de probleme, răzbat sclipirile unei echipe extrem de talentate, iar multe dintre calitățile jocurilor anterioare produse de ei apar, într-o formă sau alta și aici. Cu încă vreun an de dezvoltare și mult mai mult lustru plus o regândire a parcursului general și un conținut care să exploateze mai bine diversele specializări posibile, ar fi excepțional. Așa, îmi rămân în cap maimuța, tricornul care-ți face limba mai ascuțită și convingătoare, mediul tropical virtual care, deși nu impresionează prin fiecare detaliu privit separat, reușește să invoce o magie incredibilă per ansamblu și desigur posibilitatea de a pocni cu tocul cizmei crabi gigantici. A, și mai păstrează tradiția procurării unei hărți locale. Care nu apare ca un GPS magic într-un colț, ci te pune la orientare. Nu face în niciun caz prețul actual și nici n-ați pierde ceva extraordinar sărind peste el, dar, pentru mine cel puțin, păstrează acel ceva care nu mai e de găsit în capetele de afiș AAA ale momentului, precum Skyrim sau Mass Effect 3. Piranha Bytes au dat puțintel pe lângă de data asta, însă, vă zice moșu', dacă le-am face lipeala cu Obsidian și CDProjekt Red și i-am pune să lucreze la un IP nou fără prea multă presiune, ar scoate un joc care ar face cât toate celelalte RPG-uri recente laolaltă. Fiți cu ochii pe ei!

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- diferit, dar trădează moștenirea Gothic în feluri inedite
- devine palpitant în a doua jumătate
- decor tropical realizat superb

−
- sistem de luptă defect
- extrem de fluctuant calitativ, sub toate aspectele
- ore bune de conținut de umplutură

PE SCURT:
N-o să facă Risen 2 istorie și nici nu pot spune că s-ar ridica la înălțimea predecesorilor, dar este un efort infuzat cu o abordare proaspătă, multe elemente inedite, care în cele din urmă reușește să distreze atât prin frumosul ansamblu al lumii sale virtuale, cât și prin multe detalii, mai mult sau mai puțin evidente.

7

Gen RPG **Producător** Piranha Bytes **Distribuitor** Deep Silver **Ofertant** RHS Company Tel. 021.3310067 **On-line** www.risen2.com

CERINTE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.1 GHz **Memorie** 2 GB **Video** GF 8800GTX/Radeon 3870 512 MB

ALTERNATIVA KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
Un RPG recent surprinzător de captivant, dacă nu vă supără stilul grafic asemănător cu WoW sau o pleiadă de mici probleme și inconsistențe. Gameplay solid, poveste bună. Altminteri, pariați pe Divinity 2: DKS, care nu poate dezamăgi împătimiții genului.

... și ghici ce i-a trecut prin cap



Pe când eram mic și îmi plăcea să mă văd mare erou în războaiele trecute și viitoare, alergam de colo colo urlând de bezmetic și băgând boala în vecini prin strigătele mele de luptă. Dar nici măcar atunci nu mă vedeam a fi cel din linia întâi, purtând crucea celui care moare primul ca prostul. La fel ca și acum, când niciodată nu sunt primul care să se arunce la pus mâna pe sapă, nici atunci nu mă vedeam cărând afetul de mitralieră sau ditamai mortierul în spinare. Eu voiam să fiu ori generalul ce dictează cursul luptei de pe o culme de deal unde se află în siguranță, ori asasinul ce bagă șuriul în spinarea celui ce nu cască bine ochii când doarme. Asta ca să nu vorbesc despre poveștile cu vrăjitori și spadasini, în care niciodată nu eram barbarul care dă cu parul, ci tot timpul magul sau, hai, arcașul. Barosul este pentru cei care vor să compenseze, jocul minții și al agerimii este pentru cei încrezători în forțele proprii.

Iar apoi am văzut primele filme cu lunetiști și mi-am dat seama că aia îmi place, de fapt. Să stau pe orbită, la un milion de kilometri distanță și să nenorocesc un amărăștean ce nu știe că, de undeva de pe lună, cineva i-a luat în bătaia puștii alunița din vârful nasului. Un fel de mini Dumnezeu ce are la degetul mic puterea de a lua viața oricui îi intră în colimator, doar pentru că așa vrea el... sau pentru că un maxi Dumnezeu i-a spus că amărășteanul trebuie să moară.





Nu prefer lunetistul doar pentru că pare în relativă siguranță în momentul în care își anihilează victima. Ci pentru vânătoarea de dinaintea înfigerii glontelui în dovleac, goana pe după frunze, târârea prin canale și strecurarea prin găuri de șarpe pentru a ajunge, nedescoperit de suflare de păcătos, în poziția optimă de pac-pac.



Singur împotriva tuturor

Primul Sniper Elite nu a fost el tatăl lor, dar a fost un joc OK. A arătat că se poate și un altfel de joc, diferit de acțiunea furibundă din jocuri precum Call of Duty sau Battlefield. Nu este nevoie de multiple explozii si multe fantasmagorii grafice pentru a face un joc de succes, ci de un gameplay decent și, dacă se poate, neacoperit încă de altcineva.

După ce primul joc al seriei a avut un relativ succes și a arătat producătorilor că un pic mai mult interes ar putea crea un joc cu adevărat fain, au scos Sniper Elite V2. Acest V2 din titlu este semnificativ pentru mine, arătându-mi că producătorii sunt conștienți că primul joc nu a fost ceea ce ar fi trebuit să fie, iar acesta nu este o continuare, ci o versiune îmbunătățită a originalului. Și așa este. Dar este și un joc de cuvinte, deoarece întreaga acțiune a jocului se învârte în jurul faimoaselor rachete V2 cu care Germania a speriat o Europă întreagă și a devastat vreme îndelungată Londra. Un frumos calambur din partea producătorilor.

Cu toate acestea, Sniper Elite V2 nu este un remake per se. Este un joc cu totul nou, cu o poveste nouă, iar tot ce are în comun cu originalul este Berlinul ca bază de operațiuni și protagonistul, același Karl Fairburne, americanul de origine germană.

Jocul nu seamănă deloc cu Serious Sam. Nu este deloc action, ci chiar foarte stealth. Dacă te mănâncă în fund să te iei de păr cu toată armata rusă sau germană, vei eșua lamentabil. Căci ești un sniper, nu Rambo. Scopul tău este să te fofilezi cât mai mult posibil, eliminând silențios patrulele, sau chiar evitându-le cu totul.

De data aceasta, Karl nu mai este trimis în Berlin pentru a elimina oamenii de știință nemți ce încearcă să dezerteze la ruși cu tehnologia lor nucleară, ci pentru a recruta oameni de știință ce doresc să fugă peste ocean cu tehnologia rachetelor V2. Brusc însă, această recrutare se transformă și ea într-un proces de eliminare, deoarece se pare că rușii plăteau mai bine pentru informații, iar nemților le plăcea mai mult ca tehnologia dezvoltată de ei să rămână în Europa. Așa că iată cum Karl ajunge iar călăul celor care încearcă să fenteze America, oprindu-i progresul tehnologic firesc, bazat pe munca altora.

Jocul te plimbă printr-un Berlin demolat aproape în întregime de bombardamentele aliaților, cu o grămadă de moloz, dar și de locuri perfecte în care se poate ascunde un bun lunetist. Locul este dezolant de prăpădit și, oricât ai fi tu de fan al războiului, nu poți să nu stai o clipă și să te gândești la toți oamenii care au trecut prin nenorocirea aia. Și mai ales la nenorociții care au pornit fără pic de remușcări războaie doar pentru bani. Niște nenorociți.

Dară să trecem mai departe. După cum spuneam, Karl trebuie să facă pe dracu-n patru să scoată din Berlin











o serie de oameni de știință, fie spre America, fie spre împărăția cerurilor. Și așa urmează o serie de misiuni în care trebuie să salvezi pe unul de la execuție, să furi niște acte dintr-o bază subterană (o misiune foarte thief-like), să te infiltrezi într-o bază de lansare a rachetelor V2, să ucizi un amărât care încearcă să dezerteze la ruși, ziua-n amiaza mare, chiar la poarta Brandenburg, și tot așa.

Una dintre cele mai deștepte chestii din joc este infiltrarea inițială și minarea drumului pe care crezi tu că îl vei lua când vei ieși. Căci, ca orice sniper ce se respectă, nu te teleportezi de acolo după ce termini misiunea, ci trebuie și să pleci cu pe josul de acolo. Să spunem că trebuie să ajungi în turla unei biserici, de unde trebuie să terciuiești creierii unui blondin. Până să ajungi în vârful turlei, înțesezi toate drumurile până la tine cu tot felul de mine și trip wires și altele asemenea, fiindcă, odată ce herr Fraulein dă colțul, toată armata a 14-a e călare pe tine.



După cum bate vântul

Ce face jocul cu adevărat de valoare este fizica de care trebuie să ții seama când tragi după cineva care este la mai mult de zece metri distanță. Dacă alegi să joci „like a boss" și vei juca pe cel mai înalt grad de dificultate, vei experimenta un pic din ce înseamnă (probabil) să fii lunetist. Glonțul pierde din viteză și înălțime pe măsură ce parcurge distanțe tot mai mari. Dacă ai bafta să adie un pic și vântul, trebuie să îl iei și pe ăla în calcul. Ce înseamnă asta? Că dacă vrei să tragi într-o scăfârlie aflată la un kilometru și îți bate vântul din dreapta, trebuie să țintești cu mult deasupra capului și cu mult înspre dreapta. Asta dacă vrei să nimerești, bineînțeles.

Dacă nu nimerești, ai cam feștelit-o. Dacă ai tras într-un participant la o patrulă, acesta dă alarma și ai încurcat-o. Dacă ai tras într-un paznic dintr-un turn, acesta dă alarma și ai încurcat-o. Dacă tragi după un alt lunetist pe care l-ai ginit ascuns după o cercevea, te ia el la ochi, și el nu ratează. Adică ai încurcat-o. De aceea, trebuie să ai mare grijă când tragi și să caști bine ochii prin lunetă, luând în calcul tot ce îți indică. Și mai ales să tragi în momentele în care inamicii nu îți pot auzi focul de armă, adică în momentele în care bubuie o bombă sau șuieră o torpilă.

Zgomotele datorate bombardamentelor aliate asupra Berlinului te avantajează într-un mod fenome-













nal. Multe dintre misiuni ar fi imposibil de făcut dacă nu ai putea să tragi de la adăpostul unei bubuituri puternice din fundal. Ba chiar te și motivează în a face cât mai multe stealth kills, pentru creșterea mare a orgoliului, dar și pentru a îndeplini obiectivul într-o mai mare siguranță. Cu atât mai mult, cu cât, dacă omori tot ce este vizibil fără ca să se dea alarma, te poți plimba fără nici un fel de problemă în plină zi pe stradă, deoarece valurile de soldați chemați de prin clădiri în caz de alarmă nu se sinchisesc de tine, dacă nu ești văzut de o patrulă.

Din nefericire pentru noi, jocul are o mare problemă la capitolul spawn-at inamici. Sunt anumite trigger-e care declanșează valuri de inamici de care nu ai cum să scapi, iar acest lucru îți face mari, mari probleme. De exemplu, în cadrul misiunii în care trebuie să distrugi o rachetă V2 în timpul lansării, trebuie să te furișezi într-o casă și să aștepți ca racheta să fie alimentată. În casă sunt doi inamici, pe care îi omori cu pistolul cu amortizor fără probleme, după care te apuci să minezi totul în jurul casei, pentru că trebuie să reziști preț de câteva minute. Problema este că, în momentul în care ai ieșit din casă, în ea se spawn-ează un inamic care dă alarma în câteva secunde. Chiar dacă apuci să îl omori și pe el cu pistolul cu amortizor, moartea sa dă alarma generală, deși nu ai fost văzut de nimeni. Mare păcat, căci momente ca acestea strică puternic jocul, distrugând realismul firav oferit de producători. Ar fi fost mult mai bestial dacă ai fi apucat să minezi toate intrările din casă, iar apoi, de la etajul doi al clădirii, să te apuci să împrăștii cu plumbi în grofi. Momente ca acestea sunt prea multe, ca să poată fi trecute ușor cu vederea. Call of Duty a arătat că se poate face scripting cu cap, care să nu fie chiar atât de evident. Nu era mare lucru ca valurile de inamici ce te







tabără la un anume timp să iasă dintr-o clădire, o peșteră, un bunker, din orice altceva, dar nu din aer.

În schimb, sunt și momente în care nu-ți vine să crezi cât de fain le-au ieșit anumite misiuni. Misiunea de dinaintea celei cu V2-ul este una în care trebuie să te infiltrezi în baza de lansare a rachetelor. E noapte, plouă, tună și fulgeră, pe dealurile înconjurătoare sunt trei cuiburi de mitralieră și reflectoare puternice. Satul distrus prin care trebuie să te fofilezi este împânzit cu patrule rusești, iar din turla bisericii, aflată miraculos încă în picioare, un lunetist încearcă să stea treaz și atent. La adăpostul fonic oferit de tunete și cu ajutorul pistolului cu amortizor am reușit să curăț întreaga hartă, fără ca nici un politruc să prindă de veste. Dar mi-a luat vreo două ore să o fac. Căci m-am ambiționat. Și m-am folosit de pietrele din buzunar pentru a măcelări o divizie întreagă. Pietre? Ce pietre? Păi, ai buzunarele pline cu pietricele, pe care le poți arunca unde vrei pentru a atrage un gură cască într-o firidă unde să-i bagi un glonț în cap, undeva nu în văzul lumii. Combinat cu posibilitatea de a sălta în spate un cadavru și ascunderea sa într-un puț de fântână, te face un asasin mai bun ca Ezio Auditore.

Băieți, la radiografie cu voi

Pentru a-ți oferi o satisfacție sadică în momentele în care ai ucis un adversar, jocul urmărește în slow motion glonțul de final. După un zbor de câteva secunde, vei vedea unde a lovit și nu numai. La fel ca în cel mai recent Mortal Kombat, unde loviturile speciale îți ofereau o viziune a la radiografie asupra organelor și scheletului adversarului făcându-se bucăți, la fel și Sniper Elite V2 îți arată pe unde trece glonțul și ce ravagii face el în interior. Este pentru prima oară când văd cam ce distrugeri poate face un glonț și vă pot spune că nu este deloc plăcut. Chiar m-a făcut să privesc cu alți ochi doctorii ce pot repara dezastrul provocat de un glonț trecând prin câteva oase și organe.

Unele dintre aceste filmări cu încetinitorul sunt mai mult decât sadice, tind spre un macabru scârbos și sunt echivalentul propagandei împotriva fumatului de pe pachetele de țigări. Imaginile cu fetuși distruși, cu tumori și alte asemenea nenorociri, menite să facă fumătorul să se lase de țigări, și-au găsit nănașul în acest joc. Slow motion-urile astea la fiecare kill pe care îl faci ar putea fi strânse într-un film demotivațional pentru cei care se duc de bună voie să se înroleze în armată. Să vadă ce pot provoca și păți ascultând de niște ordine venite de la niște cretini ce stau la mii de kilometri distanță, ascunși bine, și care nu dau doi lei pe viața lor. Dacă nici asemenea lucruri nu te fac să vrei să te lași de armată, de arme și nu te scârbesc de natura violentă a omului, apoi nu ești întreg la minte. Dacă te exciți la asemenea lucruri, du-te și te caută, că ceva se scurge pe unde nu trebuie la tine în sistem.

Chiar dacă ai terminat campania propriu-zisă și privești de sus Berlinul cotropit de hoardele siberiene, jocul nu s-a terminat pentru tine. Pentru că ai o grămadă de challenge-uri cu care te poți lua de piept. Pe hărți prin care deja ai trecut și te-ai bătut cu un scop, acum trebuie să supraviețuiești cum poți mai bine la multiple valuri de inamici. La fiecare câteva minute, un nou val de inamici este trimis peste tine, chiar dacă nu ai reușit încă să îl anihilezi pe cel de dinainte. Devine din ce în ce mai greu și, deși mi s-a părut că am fost cel mai bun dintre cei mai buni în cadrul campaniei, trebuie să recunosc că nu am reușit să duc la bun sfârșit nici unul dintre challenge-uri. Cele cinci tancuri, zece sniperi și un miliard de infanteriști ce se strângeau la un moment dat pe ecran și mă încolțeau, surprinzător, într-un colț, mă făceau zob. Nu îmi face deloc plăcere să recunosc acest lucru, dar, no… nu am făcut armata și mă descurc mai bine cu mouse-ul decât cu pușca.

Acestea fiind zise, v-am pupat pe bască și vă aștept să ne alergăm prin multiplayer-ul la care nici în momentul de față nu am acces. Zeii internetului nu au fost alături de mine când am încercat să mă conectez la serverele jocului. Rușine să le fie!

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- Un pic altfel decât restul shooter-elor actuale
- Greu și plin de satisfacții imediate

–
- Dușmanii se spawn-ează din aer
- Un scripting destul de tembel și forțat

PE SCURT:
Nu pierde ocazia să te joci Sniper Elite V2. Este ceea ce nu este Call of Duty. Este cu cap, este cu stealth, este cu lunetiști. Iar dacă până acum credeai că poți face față oricărui challenge destinat unui shooter, clar încearcă-l.

7.5

Gen Tactical Shooter **Producător** Rebellion Developments **Distribuitor** Rebellion Developments **Ofertant** GamersGate.com **Online** sniperelitev2.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2GHz **Memorie** 2GB RAM **Video** 256MB VRAM

ALTERNATIVA SPLINTER CELL
Deși nu prea au nici în clin, nici în mânecă unul cu altul, Sniper Elite V2 mi-a făcut poftă de Splinter Cell. Căci modul fantomă în care Sam Fisher se dădea peste cap să nu fie detectat de inamici aduce pe undeva cu ceea ce Karl încearcă să facă.

Acces wireless fără întreruperi, oriunde în locuința ta





Routerul Wireless N pentru Acasă cu Tehnologie SmartBeam™ (DIR-645) permite conectarea tuturor utilizatorilor din locuință. Cele șase antene interne SmartBeam™ multidirecționale pot urmări activitățile online ale fiecărui utilizator, identificând necesarul mare de bandă. Dacă sunteți jucător pasionat de jocurile online, filme sau cei din casă sunt online în același timp, routerul SmartBeam™ furnizează o soluție inteligentă care cu siguranță va mulțumi pe toată lumea. Este exact routerul de care ai nevoie. Este inteligent. Este SmartBeam™.

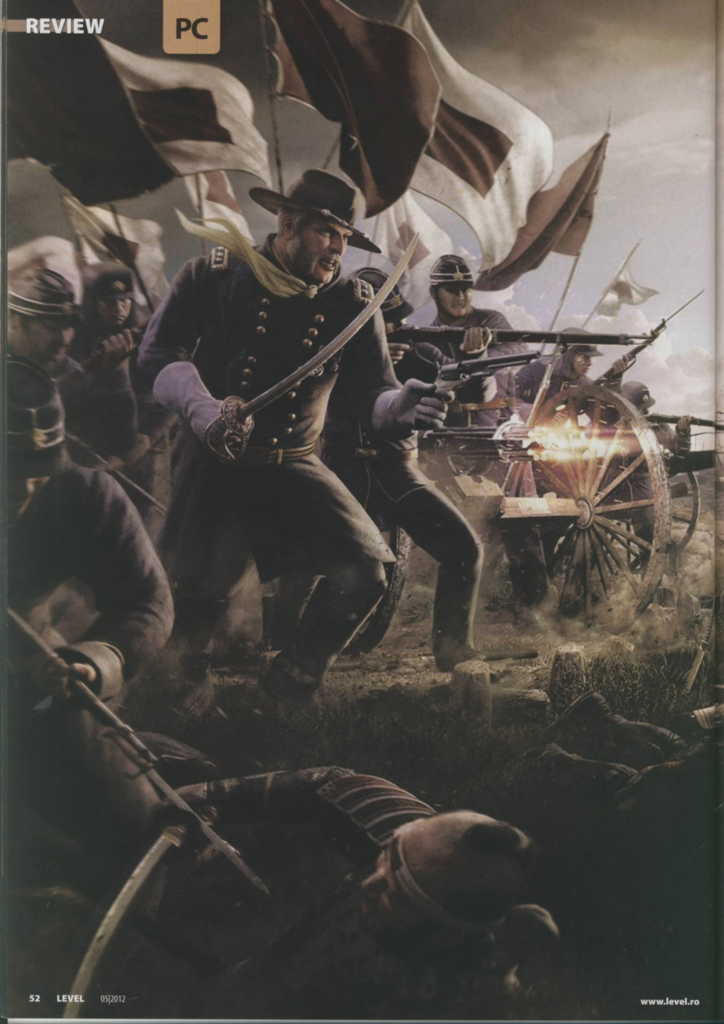
Explorează gama de soluții performante D-Link amplifi™ pentru realizarea unei rețele wireless avansate: **dlink.ro/amplifi**

amplifi™

with SMART BEAM™

Connect to More
dlink.ro/amplifi

D-Link®
Building Networks for People





TOTAL WAR™ SHOGUN 2
RISE & FALL OF THE SAMURAI

Caragiale nu s-a născut în Japonia

Una dintre cele mai tîmpite chestii pe care mi-a fost dat să le aud despre seria Total War este afirmația că dezvoltatorul acesteia, Creative Assembly, ne vinde de doisprezece ani încoace aceeași marfă impachetată în învelitori diferite. Pe bune, dacă umblați pe forumuri și site-uri care gravitează în jurul industriei jocurilor, eventual al sectorului strategic al acesteia, veți găsi nu puține mesaje ale unor indivizi care, de pe poziția unui „hardcorism” ce nu concepe compromisul, spun negru pe alb că seria Total War nu a mai adus nimic cu adevărat nou de la primul ei titlu, Shogun Total War.

Nu vă pot spune cît de iritat sînt de astfel de idei fixe, pe care un procent aproape neschimbat de tătuci ai oricărui gen și serii de jocuri le emite în mediul online, cu o constanță care arată că nimic nu este mai sigur pe lumea asta decît prostia omenească. Yup, pe imbecilitatea umanoizilor te poți oricînd baza, este mai de încredere chiar decît moartea, deoarece, de cele mai multe ori, o precede cu succes, iar apoi îi și supraviețuiește miraculos – căci ciclul imbecilității în natura umană se reia mereu, implacabil.

Mult, mult mai greu este să te bazezi pe imagina-



Rise of the Samurai: what's cookin' in Musashi, doc?



Rise of the Samurai: provincia Izu e putred de bogată.

ție, pe fertilitate în generarea de idei noi, pe forța de a duce la capăt un concept tot mai bine gîndit, urmărindu-l cu feroce răbdare ani de-a rîndul. Iar asta pentru că dezvoltatori de jocuri precum Creative Assembly sînt foarte puțini, și chiar existența acestora pare desprinsă din culegeri de mituri și povești ancestrale, în care zmeul distribuitor este, aproape inexplicabil, îngenuncheat de istețul producător și siluit în minunate feluri, poziții și timpuri istorice pline de appeal, precum Sengoku Jidai, Roma Antică, Evul Mediu, Epoca Industrială și cea Napoleoniană...



Rise of the Samurai: Japonia nu mă prea iubește.

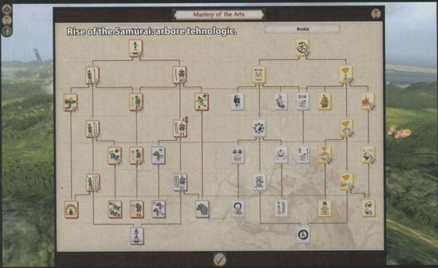
Iterînd strategia

Redevin serios și vă spun că, precum mulți dintre cei pasionați de jocurile de tactică și strategie, am urmărit cu sufletul la gură și celulele cenușii mărite felul în care Creative Assembly a îmbunătățit seria Total War pe parcursul celor doisprezece ani de existență ai acesteia. Este drept, noutățile aduse în partea tactică nu au fost foarte multe, ele ținind mai mult de ajustări de parametri decît de introducerea unor dimensiuni noi în gameplay – nu vorbesc aici de grafică, a cărei evoluție este vizibilă. Mă rog, s-a umblat serios de-a lungul timpului la modelarea trupelor ce folosesc proiectile, cu rezultate ce nu au exclus bug-uri neplăcute în manevra unităților, reacția lor și „focul prietenesc". A, da, putem socoti și luptele navale ca fiind o noutate tactică, de fapt, aceasta este o imensă componentă ce pornește de la principii și mecanici diferite de confruntările terestre – material ce ar putea alcătui lesne un joc în sine, și pe care CA l-a integrat impecabil în serie.

Însă partea de strategie pe ture, cu toate ale sale, a fost aceea în care Creative Assembly a concentrat cea mai mare parte a eforturilor sale creatoare, în ultimii ani. În special componenta economică a suferit reconfigurări și adăugiri, dar nu făcute de sine stătător, ci prin prisma conexiunii cu celelalte domenii ale evoluției unei civilizații: educația și structura socială. Într-adevăr, dacă este să găsesc un mare merit al creșterii conceptuale a seriei Total War, acesta nu este neapărat cel tactic (esențial, totuși), ci integrarea în secțiunea strategică a jocului a elementelor economice, sociale, de știință și educație, la un mod organic, firesc, uimitor de viu și de logic, totodată. În paralel, diplomația și comerțul au mai adăugat o dimensiune părții de strategie, făcînd-o și mai dinamică, mai interesantă.

Cu toate acestea, o parte din reproșul celor care afirmă că Total War e doar aceeași chestie în ambalaje diferite se poate susține, anume aceea care privește modelarea A.I.-ului, a oponentului artificial din campaniile singleplayer. Ei bine, pot spune cu mîna pe inimă că A.I.-ul din seria TW este slab, în special în secțiunea tactică, pe cîmpul de bătălie. I mean, deși are și momente de inteligență în care se poate să îți dea o lovitură grea, la un raport de forțe care nu îl avantajează excesiv, oponentul artificial nu are nici o șansă în fața jucătorului dotat cu noțiuni elementare de tactică – îl faci de nu se vede. E drept, asta se întîmplă pe nivelul Normal în harta strategică, pentru că, pe niveluri ridicate ale dificultății, A.I.-ul este atît de umflat în ce privește calitatea și cantitatea trupelor (fără nici o bază economică și logistică), încît mătură cîmpul de bătălie cu tine, fără a avea nevoie de nici un fel de inteligență tactică: un simplu atac frontal te zdrobește fără apel. Evident, și asta se poate contracara prin uzul inspirației tactice de moment, dar spontaneitatea și imaginația sînt tot ale tale, nu ale A.I.-ului.

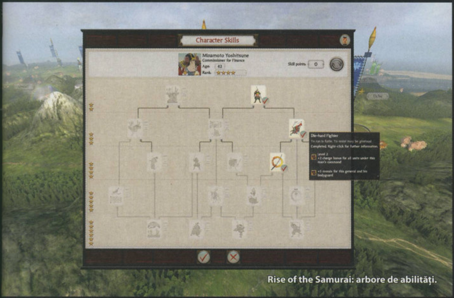
Dar, pentru a contracara opinia justificată a celor care consideră că A.I.-ul slab uniformizează pe undeva experiența de joc oferită de seria Total War, Creative Assembly nu a ales să îmbunătățească oponentul artificial, ci a adoptat o cale ocolitoare, surprinzătoare și inspirată: a înlocuit computerul cu oameni. Adică a extins secțiunea de multiplayer a seriei, care inițial consta numai în lupte PvP, singulare, neîncorporate în campanie.



Rise of the Samurai: arbore tehnologic.

Versus Player

Astfel, de la Napoleon Total War încoace, se poate alege ca oricare din bătăliile din campanie să fie purtată



Rise of the Samurai: arbore de abilități.



Rise of the Samurai: un general destoinic.


Rise of the Samurai: săbiile sînt încă de inspirație chineză.

împotriva unui oponent uman. Acesta este căutat de joc pe internet, dintre cei online și disponibili, și poate prelua controlul armatei A.I. cu care te confrunți în campania ta, pe durata unei singure bătălii. Dacă adopți această modalitate de parcurgere a campaniei single, devii mult mai atent cu trupele tale, cu cantitatea și calitatea acestora, astfel încît, la momentul luptei, să ai un avantaj semnificativ față de oponent, încă din start. De aceea, de cele mai multe ori nu este neapărat mult mai greu să cîștigi o bătălie purtată împotriva unui om, cît este mai dificil să o finalizezi cu pierderi minime. Chiar dacă este inferior în ce privește „materialul" din dotare, un oponent real îți poate pune probleme foarte mari, concretizate în pierderi pe măsură. Mai ales la începutul unei campanii, cînd încă nu ai apucat să-ți faci un upgrade al clădirilor și trupelor, astfel de lupte se pot dovedi o provocare serioasă. Însă este important să găsești oponenți pe măsura ta, și care să se comporte civilizat pe cîmpul de luptă, nu să recurgă la exploit-uri sau tehnici de blocare tactică a jocului. Well, în joc, ca și în viață, pe internet ca și în curtea blocului/școlii: mulți imbecili. Dar puținii meseriași peste care dai fac ca viața să merite trăită, iar jocul să fie jucat...

Shogun 2 a adus și campania în multiplayer, jucată atît versus, cît și cooperativ. Vă spun sincer, e greu de găsit pe cineva care să parcurgă civilizat o campanie de multi cu tine, dar sînt momente de weekend ploios, sau vacanțe/concedii în care astfel de lucruri devin posibile. Și nu sînt atît încîntat de jocul versus, cît de cel cooperativ, în care poți alege un nivel mai mare de dificultate și lupta alături de o facțiune prietenă. Iar faptul că poți ceda în timpul luptei controlul unei părți din armata ta către partenerul de joc este supermișto. Eu prefer să conduc infanteria, în timp ce amicul face manevrele de cavalerie, care, din cauza vitezei de derulare a evenimentelor din luptă, sînt foarte mult avantajate de aten-



Rise of the Samurai: eu.





Fall of the Samurai: arbore genealogic.



Fall of the Samurai: există căi ferate cu trenuri în care poți îmbarca trupe ce pot fi deplasate rapid între două stații, dacă linia care le leagă trece integral prin teritoriu aliat.

ția acordată exclusiv lor de către un jucător.

Mă rog, există și un mod de multiplayer genial ca idee, bunicel ca implementare, în care s-a dezvoltat foarte mult ideea de PvP, ajungîndu-se la integrarea jucătorilor în clanuri și la implicarea acestora în competiții cu structură ierarhizată (ladder) în care se luptă pentru accederea în nivelul superior, cel în care se află clanuri mai bune, în așa fel încît la capătul unui sezon să fii cît mai sus. Interesantă idee, încă nu foarte bine adoptată sub aspectul popularității, adică al numărului de jucători implicați.

Cert este un lucru, în opinia mea: nu se poate spune, de către cineva cu toate mințile incluse în spațiul biologic dedicat lor, că seria Total War este aceeași Mărie, cu altă pălărie. Iar ceea ce urmează nu doar că demonstrează această idee pe care am argumentat-o deja, dar o face la modul cel mai plăcut și surprinzător pentru o industrie ale cărei titluri AAA nu mai încearcă de mult să ofere jucătorului maximul cantitativ și calitativ posibil.

The Rise of the Rise

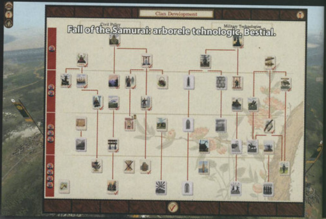
La sfîrșitul lui septembrie, anul trecut, Creative Assembly lansa un DLC pentru Shogun 2, numit Rise of the Samurai. Vă spun sincer, inițial am fost destul de dezumflat la vestea acestei lansări, cu atît mai mult cu cît deja se cunoșteau multe detalii despre Fall of the Samurai. Și aceste detalii nu mi se păreau tocmai încurajatoare – marketingul CA a cam dat-o în bară, apropiind prea mult Fall of the Samurai de filmul „Ultimul Samurai", ăla cu Tom Cruise, în imaginile și sugestiile cuprinse în materialele de promovare.

După mine, dată fiind nișa țintă a seriei Total War, asta a fost o prostie: nu poți promova ceva adresat unor oameni inteligenți, cu interes mare pentru realitatea istorică, folosindu-te de un film adresat unor oameni mai puțin inteligenți, cu mic interes pentru realitatea istorică. Pentru că începe să miroasă urît, să pută a renunțare la principiile de integritate ale strategiei realiste. Adică, ceea ce încearcă, măcar, să fie seria Total War, cu un succes mai puțin discutabil decît al altor titluri de gen. Iar mirosul ăsta urît s-a întins, în primă fază, și asupra DLC-ului Rise of the Samurai. Cel puțin pentru mine, care am considerat că este vorba despre o formalitate, o prostioară încropită la repezeală, pentru a da frumos la promovarea Fall of the Samurai, ca să sune monumental în materialele de presă/marketing: „The Rise... and Fall of...".

Noroc cu Mike, care a insistat să joc Rise of the Samurai – și cîtă dreptate a avut! Păcat că din cauza prejudecăților autorului acestor rînduri, întîrzierea mea în reacție a făcut ca un articol despre Rise of the Samurai să nu apară în revista noastră. Dar, ce moment mai potrivit pentru a recupera acest neajuns este altul decît un review la Fall of the Samurai? Cîteva considerații asupra Rise of... își află numai bine locul aici, pentru a întregi apoteoza meseriașilor de la Creative Assembly.

Prequel

Rise of the Samurai este centrat pe Războiul Gempei, desfășurat la sfîrșitul secolului al XII-lea. Da, este vorba despre o perioadă corespunzătoare Evului



Fall of the Samurai: arborele tehnologic. Bestial.




Vă amintiți Kaga? Dintotdeauna un loc cu meșteri fierari...



Fall of the Samurai: jumătate din Japonia mă iubește.

Mediu din Europa, dar atîta doar este comun celor două zone, Occidentul și Extremul Orient – timpul istoric. Obiectivul celor două facțiuni principale participante la acest război, Minamoto și Taira, era impunerea unui Împărat care să servească propriilor interese, într-o structură organizațională a instituției imperiale care să le ofere controlul total asupra acesteia. Rise of the Samurai pune la dispoziția jucătorului trei facțiuni rivale, Taira, Minamoto și Fujiwara, fiecare cu cîte două clanuri jucabile. Cele șase clanuri au fiecare trăsături și avantaje specifice, semnificativ diferite, oferind un spectru larg de opțiuni, după stilul și pofta fiecăruia – fie că ești militarist, administrator, amiral sau general de cîmp.

Ceea ce izbește de la bun început în campania din Rise of the Samurai este cît de mult diferă aceasta de cea din Shogun 2. Imediat îți dai seama că nu este vorba doar de o reconstrucție de fațadă, ce face uz de engine-ul de Shogun 2 pentru a mai bifa prezența unui nou produs pe tarabă. Nu, există o foarte inspirată implementare a cadrului istoric specific perioadei respective, cu impact foarte mare asupra gameplayului, strategiei și tacticii.

Astfel, starea de dezvoltare a provinciilor este incipientă, nu ai, în general, decît localități mici, încă nefortificate, cu minime dotări și construcții. Infrastructura provinciilor este la propriu la pămînt, în sensul în care totul este bazat pe agricultură, iar drumurile sînt din pămînt bătătorit. Dacă ai norocul să te afli în provinciile de sud, unde ai acces la căile comerciale și ești, astfel, îndemnat să pui de o flotă, e bine, dar și acolo totul se află la început. Observați, deci, că starea inițială a clanurilor este diferită de cea din Shogun 2, unde exista deja o anumită dezvoltare, porneai de la ceva, nu de la aproape nimic.

Iar acest aproape nimic se face foarte puternic simțit în strategia și tactica pe care trebuie să le abordezi.



Fall of the Samurai: eu.

Ale tinereții medievaluri

Lipsa inițială a banilor și a clădirilor speciale destinate producerii de trupe avansate te determină să apelezi la unități de nivel foarte scăzut în ce privește dotarea și antrenamentul – cele mai multe sînt bazate pe trupă de strînsură. O mare reușită este atunci cînd produci cîte o unitate de profesioniști și o adaugi armatelor tale. Deci, bătăliile au un caracter tactic diferit de cel din Shogun 2, tacticile de succes fiind bazate pe păcălirea inamicului, pe manevră, în scopul de a-i demoraliza și slăbi trupele de calitate scăzută, în așa fel încît acestea să nu poată oferi un sprijin eficient puținelor unități de calitate. Amplasamentul și manevra contează cu atît mai mult, cu cît forța armatelor nu stă în confruntarea directă, iar cavaleria este slabă, dar esențială împotriva arcașilor. Deseori o bătălie poate fi hotărîtă printr-o șarjă a înseși gărzii generalului, ceea ce spune multe despre nivelul scăzut al trupelor, dar și despre feeling-ul de prim Shogun al seriei Total War pe care îl aduce DLC-ul Rise of the Samurai. Există o similaritate de senzații și tactici între acesta și începutul campaniei din cel dintîi titlu al seriei, pe care am gustat-o cu intensitate.

Pe harta strategică, situația are la rîndul ei puternice specificități. Infrastructura vai de capul ei aduce atît productivitate agricolă scăzută în prima perioadă a campaniei, cît și comerț subdezvoltat. La acestea se adaugă drumurile primitive, care încetinesc semnificativ avansul trupelor. Deci, nu doar că abia poți întreține o armată, dar și deplasarea ei este dificilă, lentă. Și aici mai trebuie socotit un factor, esențial pentru acea perioadă: fărîmițarea administrativă. Provinciile nu sînt doar mai multe și mai mici, dar tendințele lor centrifuge îngreunează aderarea lor la un clan dominant. Așa se face că ai de tratat diplomaticește și comercial cu o droaie de clanuri, aproape cîte unul de fiecare provincie – și trebuie să ții permanent cont de atitudinea fiecăruia față de tine, deoarece alianțele și dușmăniile contează mai mult decît în Shogun 2, tocmai pentru că ești slab, iar puterea se obține mai greu, iar cînd se obține trebuie să o și menții.

Ceea ce nu este ușor, fărîmițarea de care vorbeam,



Generalul meu priceput din Fall...



Fall of the Samurai: arbore de abilități.



Ce bine este să ai un instructor occidental în armată!


Primul care ajunge în vîrful dealului învinge.

dinamica dispariției clanurilor și reapariției lor, atitudinea lor schimbătoare, drumurile ce, încetul cu încetul, trebuie amenajate și perfecționate, economia slabă, toate acestea pun probleme foarte serioase cînd vine vorba de controlul provinciilor deținute de jucător. Da, poți face rush pe alocuri, poți cuceri la repezeală, dar asta înseamnă să te întinzi prea mult peste teritorii pe care nu le poți stăpîni eficient, din cauza trupelor slabe/slăbite și a vitezei scăzute de deplasare – un coșmar logistic. Și da, poți să adopți strategia jefuirii provinciilor cucerite și a abandonării lor în plata Domnului, dar asta va face tot mai dificile înțelegerile diplomaticești – celelalte clanuri te ginesc că nu se pot baza pe tine și îți cam dau cu flit. Ori, credeți-mă, ai nevoie de cît mai mulți aliați ca să poți obține răgazurile de pace în care să evoluezi economic.

Per ansamblu, dacă adăugăm și arborele tehnologic și cel de abilități al personajelor, serios refăcute, putem spune că Rise of the Samurai aduce o experiență de gameplay nouă, interesantă, care justifică cu vîrf și îndesat nu doar existența mai mult decît onorabilă a acestui DLC, cît și prețul la care este acesta vîndut. Vreau să spun, pentru o campanie de tip expansion care face aproape cît un joc întreg, pe Steam ți se cer 6,99 EUR – moca, la cît oferă Rise of the Samurai! Nu vă mai pomenesc aici de vreo două oferte de pe Steam, apărute de la sfîrșitul anului trecut încoace, care, la momentul respectiv, au redus prețul acestui DLC la jumătate... Mi se pare de domeniul incredibilului felul în care Creative Assembly au reușit să ofere atît de mult ca experiență nouă de joc, ba chiar proaspătă, la un preț atît de mic, și într-un interval de timp atît de scurt înaintea lansării unei alte iterații majore din seria Total War, anume Fall of the Samurai.

Un an agitat

Spre 1868, timpul nu mai avea răbdare în Japonia. Clanurile care, la sfîrșitul Sengoku Jidai, au fost de partea celor învinși, încep să-și recapete forța după aproape 200 de ani în care au avut în stăpînire domenii sărăcăcioase și au primit demnități și poziții oficiale inferioare, umilitoare. Cei care au învins în trecut, instaurînd Șogunatul Tokugawa, nu mai au puterea de odinioară. Japonia, pusă tot mai mult în fața schimbărilor profunde devenite iminente prin contactul cu civilizația occidentală, trebuie să găsească o cale de a supraviețui. Fall of the Samurai surprinde exact felul în care războiul civil cunoscut sub numele de Războiul Boshin a adus nu doar supraviețuirea țării, ci chiar înnoirea ei, punînd bazele prosperității viitoare, dar și a regimului militarist ce o va aduce în pragul dezastrului, în al Doilea Război Mondial.



Fall of the Samurai: frumusețea noilor ecrane de meniu. (1)



Fall of the Samurai: frumusețea noilor ecrane de meniu. (2)

Miza era, deloc paradoxal, aceeași precum cu 600 de ani în urmă, așa cum o găsim în Rise of the Samurai: impunerea unui Împărat manipulabil, încadrat într-o instituție imperială controlabilă. De ce nu este nimic paradoxal în asta? Pentru că spiritul tradiționalist japonez nu era cu nimic știrbit la 1800 față de 1200 - Împăratul își păstrase prestigiul și aura aproape mistice, iar societatea în ansamblul ei era la fel de rigid organizată, bazată pe ierarhii ce nu se îndepărtaseră decît prea puțin de feudalism. Dar tradiția trebuia să conviețuiască, cumva, cu modernitatea. De aceea, pînă la urmă, miza cea mare era păstrarea fondului tradiției și punerea la lucru a formelor modernității – în Fall of the Samurai, pe cît posibil, în slujba intereselor propriei facțiuni.


Fall of the Samurai: infanterie de linie.

„...voi progresul cu orice preț."

Vă spun cu toată sinceritatea, ceea ce m-a uimit pînă la năucire a fost felul magistral în care Creative Assembly au introdus conceptul de modernizare ca măduvă a coloanei vertebrale a jocului. Astfel, arborele tehnologic este împărțit în patru niveluri. Nu se poate începe cercetarea tehnologiilor din nivelul superior pînă cînd acesta nu devine disponibil prin acumularea numărului necesar de „puncte de modernizare". Aceste „puncte de modernizare" sînt adunate prin aportul construcțiilor și acțiunilor care aduc astfel de puncte, ce se adaugă la „cantitatea" de modernitate deținută de clanul tău. Evident, aceste puncte de modernizare sînt aduse de clădirile și acțiunile cu caracter modern, în timp ce clădirile și acțiunile cu caracter tradiționalist scad puncte din modernitatea clanului tău.

Întocmai precum în Empire și Napoleon Total War, însă, modernizarea aduce cu sine și o reacție a maselor. În cazul Empire și Napoleon, reacția era de revoltă împotriva structurilor de putere, ca urmare a expunerii la „luminile" educației seculariste, ce zguduia din rădăcini tra-



Regina artilerie...



Baterie... FOC!!!



... și efectele ei devastatoare.



O anumită frumusețe.

diția ierarhiilor moștenite din feudalism și maimuțărite pînă la 1800, toamna, de păturile burgheziei și parveniților de tot felul. În Fall of the Samurai reacția maselor este de revoltă împotriva schimbărilor, de nedumerire violentă în fața modernității aduse de o civilizație cu care Japonia avea atît de puțin în comun: Occidentul.

Din nou doar aparent paradoxal, au existat facțiuni care au susținut izolarea față de Vest. De fapt, cam toți factorii de putere de la 1860 se băteau cu cărămida în piept, susținînd la nivel politic păstrarea tradițiilor. Unii o făceau cu mai mult succes decît alții, asigurîndu-și susținerea tradiționaliștilor, alții erau deja prea „mînjiți" în fața publicului de contactele cu occidentalii pentru a-și mai păstra credibilitatea în ce privește respingerea Străinilor. Oricum, mult tam-tam politic se făcea în jurul modernizării, de care toți încercau să pară că fug mai repede decît adversarii.

Bineînțeles, din primele momente ale declanșării conflictului armat între susținătorii Șogunatului Tokugawa și revizioniștii Meiji, a fost cît se poate de clar că, în fața unui tun sau a unei mitraliere Gatling, cei dotați numai cu sabie o vor lua în mînă... și atît, că de mare folos nu le va fi. Însă japonezii nu sînt deloc proști, iar la inteligență adăugați abnegație, forță de muncă, spirit de echipă și așa mai departe, unde nici un Occidental nu a ajuns înainte, și nu va ajunge nici după. Așa se face că au lăsat masele să creadă în bla-bla-ul politic din jurul păstrării tradițiilor, în timp ce clanurile implicate în conflict au purces la modernizarea accelerată a tot ce putea să miște economia în provinciile lor și armatele proprii pe cîmpul de bătălie.

Există, însă, o piedică firească, după cum am mai spus: toate construcțiile care aduc puncte de modernitate induc și creșterea nemulțumirii populației, din cauza rezistenței acesteia la schimbare. Dar fiecare facțiune trebuie să se modernizeze pentru a supraviețui. De aceea, în pofida atașamentului public față de valorile tradiționale și a dezavuării celor Occidentale, trebuie să-ți dezvolți un întreg sistem de control al populației, care să reprime și/sau prevină tendințele de revoltă ale acesteia. Unele clădiri cu caracter militar au un asemenea efect, dar și cele cu rol de menținere a ordinii, de tip polițienesc. De asemenea, agenți speciali există pentru fiecare facțiune, ce pot fi folosiți pentru controlul populației. Unul din obiectivele importante ale jucătorului de Fall of the Samurai este tocmai menținerea unui ritm susținut al modernizării, în paralel cu reprimarea maselor populare.

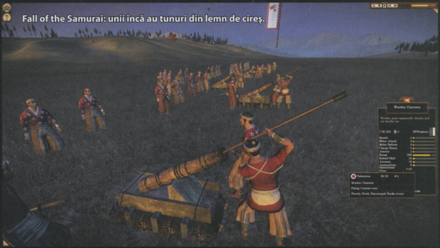
Două ture pe lună

Face să vizitezi Wikipedia, chiar dacă ai cunoștințe despre anumite perioade istorice – îți poate completa perspectiva cu aspectele numerice, de obicei mai greu de reținut. Așa se face că, dîndu-mi rapid un refresh pe memorie privind Războiul Boshin, printr-o consultare a renumitei pseudoenciclopedii online – loc de incontestabilă utilitate, mind me – am dat peste niște cifre cel puțin interesante. Astfel, în confruntarea care a durat de la 1868 pînă la 1869, au fost mobilizați în jur de 120.000 de oameni, dintre care aproximativ 3500 au pierit.

Hm, campania din joc începe pe la 1864 și ține pînă după 1870, dar nu mult, în două variante, lungă și scurtă – neesențial. Partea cu adevărat importantă este aceea că o tură nu mai este de durata unui an sau anotimp, obviously, pentru că jocul s-ar termina imediat. Limitați de intervalul de timp în care conflictul se poate desfășura, Creative Assembly au ajuns la o soluție inedită: anul împărțit în patru anotimpuri, la rîndul lor fiecare în parte divizate în șase intervale egale de timp. Astfel, anul conține 24 de ture!

Well, asta dă foarte bine la curgerea jocului. Beneficiezi astfel de cîte șase ture de avantaje, în cazul anotimpurilor care aduc bonusuri – primăvara (moralul populației), vara (reîmprospătarea accelerată a trupelor) și toamna (financiar). Iarna e mai nasol, că ai șase ture de uzură accentuată a trupelor aflate în adîncul teritoriului inamic. Dar, per total, feelingul strategic este îmbunătățit, ca să nu mai vorbim de adecvarea cu timpul istoric, prin creșterea vitezei de deplasare a trupelor într-un sezon. Era de înțeles faptul că în trecut trupele se mișcau mai lent – logistica era de așa natură, disponibilitatea proviziilor, calitatea drumurilor și a mijloacelor de deplasare o impuneau. Accelerarea deplasării per sezon vine numai bine în Fall of the Samurai, prin contrast cu „episoadele" anterioare de Shogun.

Există, însă, o singură problemă. În general, recrutarea trupelor se face, în opinia mea, prea rapid. Unitățile de strînsură sau cele mai puțin instruite se constituie într-o singură tură, iar cele specializate sau de eli-



Fall of the Samurai: unii încă au tunuri din lemn de cireș.

tă în mai multe, în medie trei sau patru – navele avansate în chiar mai multe. Remarc aici intenția producătorului de a apropia de realitate cadența la care se pot recruta unitățile militare, dar cred că intervalele acestea de timp ar fi trebuit mărite semnificativ. Întreaga filozofie de gameplay pe care este construit DLC-ul Fall of the Samurai gravitează hotărîtor în jurul acestor mult prea rapide rate de generare a noilor unități, ceea ce aduce o neconcordanță. Istorică, aș putea spune. Și aici vă atrag din nou atenția asupra cifrelor pe care vi le prezentam la începutul acestui capitol, luate întocmai de pe Wikipedia: 120.000 de oameni angajați în conflict, dintre care 3500 și-au pierdut viața.

From fantasy to... FANTASTIC!!!

Ei bine, nu doar că numărul total al trupelor recrutabile de către toate clanurile, pe parcursul întregii campanii din Fall of the Samurai, excede grosolan cifra de 120.000 de oameni, dar la capitolul decese acest DLC este un înzecit carnagiu față de realitatea istorică. Ba poate chiar unul înșutit. Da, recrutezi mult mai mult per total decît în realitate, și omori incredibil de mult – raportat la istorie.

Hm, știm că jocurile de strategie sînt o aproximare, guvernată de convenții, a unei realități istorice. Dar atît de seducător ne-a prins în mrejele ei seria Total War, încă de la începuturile sale, încît am ajuns să o luăm aproape de bună, mai ales prin aplicarea unor moduri. Ei bine, Fall of the Samurai marchează momentul în care devine vizibilă diferența între o simulare istorică și un exercițiu de imaginație. Dacă, pînă acum, simularea era suficient de convingătoare cît să nu frapeze prin neconcordanțe numerice bătătoare la ochi, iată că a sosit momentul în care, aproape paradoxal de realist, Total War pășește în domeniul fantasy! Nu folosesc acest cuvînt, însă, într-o conotație peiorativă, ci într-una în care implic frumusețea istoriei alternative, a clasicului „what if...", care capătă forță și legitimitate la un mod excepțional în acest DLC, mai mult decît în trecutul seriei TW.

Vă spun sincer, această lansare pe o orbită circumistorică a temei Total War, combinată cu hypeul care se baza cumva pe filmul „Ultimul samurai", a fost inițial de natură a mă îngrijora. Dar, în scurt timp, am început să zîmbesc atît de larg și destins văzînd cît de bine sînt îmbinate elementele strategice ale noului titlu TW, încît



Fall of the Samurai: atac combinat, cu sprijin naval.

cred că îngrijorarea mea nu își avea nici un suport real.

Iar asta pentru că în joc nu au apărut eventuale figuri de eroi tomcruisiene, de occidentali mirifici băieți răi da' buni tăvăliți prin praf de shinto și făcuți la foc mititel, încropit din ramuri rupte din bushido-ul de pe lîngă casa înțeleptului samurai... Vă spun sincer, chiar mă temeam de apariția unor astfel de eroi, alte jocuri de strategie au practicat așa ceva. În schimb, Creative Assembly ne-au dat exact ceea ce era de așteptat de la ei: un arbore tehnologic extraordinar de isteț, în care anumite descoperiri oferă posibilitate construirii unor clădiri care permit contactul cu Puterile Occidentale ale timpului – englezi, francezi, americani – și obținerea de instructori pentru armata japoneză, în plină modernizare. Ba poți chiar să ajungi să recrutezi trupe de elită, precum infanteria marină americană, pe care să le folosești alături de cele ale tale. Din fericire, numărul maxim de astfel de unități ce pot fi recrutate de către un clan este foarte mic, așa că nu devin un factor de overkill în campanie – dar puțini supermeseriași folosiți la locul și momentul potrivit fac cît zece armate obișnuite.

Revenind la instructori: remarcabil la ei este faptul că pot fi atribuiți unei armate, cu care să stea încartiruiți într-o localitate sau să se plimbe în plină campanie prin teritoriul inamic. Pe parcursul acestei activități, ei vor crește treptat nivelul trupelor ce alcătuiesc respectiva armată – adică le vor instrui, după cum era de așteptat.



Abordaj!...Abordaj!...

Astfel, nivelul unei unități nu mai este stabilit doar prin înfăptuirile din timpul luptelor sau prin upgradeul clădirii care o generează, ci și prin instrucție, ce poate avea loc oriunde și oricînd, atîta timp cît în armată există un instructor. Bineînțeles, creșterea pe această cale a nivelului unităților nu este rapidă, dar este sigură. Iar lucrurile pot fi, totuși, grăbite nițel, prin alegerea trăsăturilor corespunzătoare din arborele de caracteristici ale instructorului, în momentul creșterii acestuia în nivel (instructorul este un agent și „funcționează" ca atare).

Amiral fără de voie

Dar parcurgerea anumitor „linii" de dezvoltare din arborele tehnologic, cele care te pun în contact cu tehnologia Puterilor Occidentale, aduce cu sine posibilitatea de a construi nave foarte capabile, cu tunuri de calibru mare și blindaj pe măsură, acționate de puternice motoare cu aburi, propulsate cu elice – cuirasate în toată regula. Foarte importante au devenit în Fall of the Samurai astfel de nave, pentru că rolul flotelor, devenite moderne, a crescut odată cu puterea de foc și lungimea tirului acestora. Acum, atît în harta tactică, cît și în cea strategică, navele pot executa foc asupra țintelor de pe coastă!

Astfel, dacă dai o bătălie de uscat în proximitatea coastelor Japoniei și ai o flotă în preajmă, ai opțiunea în timpul luptei de a chema sprijinul bombardamentului naval – devastator, evident. La fel, în harta strategică, o flotă poate bombarda obiective de pe coastă – localități și armate. Din nou, efectul tirului naval este crîncen, sprijinul flotei devine un element de temut în desfășurarea unei campanii.

De aici apare nevoia stringentă de a-ți dezvolta propria flotă. Ceea ce, pentru mine, care am mari dificultăți în a înțelege războiul naval, a fost o mare problemă. Sînt obișnuit să fac orice altceva, numai să nu trebuiască să mă folosesc de nave... Call me land lubber, infanterist de duzină, dar asta e, nu am ce-i face. Așa că nu mi-am dezvoltat flota, am cucerit cu predilecție provincii care nu au capitala în preajma coastei, mi-am plimbat armatele cît mai departe de maluri. Iar acolo unde nu se putea altfel, am întărit fortificațiile costiere pînă la nivelul la care protejau mai bine locațiile de la marginea uscatului, inclusiv cu tunuri de calibru mare – dar pentru asta trebuie să cercetezi anumite chestiuni din arborele tehnologic, deloc, deloc ușor.



Lemn de foc plutește-n joc, ghici ghicitoarea mea.



Flotă bombardind obiective de pe coastă.

Însă nu a fost de ajuns. Flotele inamice îți blochează rutele comerciale maritime, iar acestea sînt foarte importante pentru evoluția economică. De aceea, vrînd-nevrînd, a trebuit să-mi încropesc treptat o flotă, cu care să adopt o atitudine activă pe mare – pasivitatea navală mă aducea la faliment.

Cine ridică sabia de glonț va pieri

Dar și asta punea probleme... Vedeți voi, spre deosebire de titlurile anterioare din seria Total War, în care puteai cerceta destul de în voie și nu tocmai lent cam tot arborele tehnologic, în Fall of the Samurai lucrurile sînt un pic mai dificile. De fapt, semnificativ mai dificile, pentru că acum ești obligat să faci alegeri care, din serioase, pot deveni dureroase. Este atît de dificil să parcurgi anumite ramuri ale arborelui tehnologic – sub aspectul numărului de ture necesar – încît trebuie să rămîi subdezvoltat în unele din domenii ca să poți evolua suficient în altele.

Și nu este vorba aici despre clasica întrebare: merg mai mult pe descoperirile în domeniul militar sau pe cele în cel civil? Nope, acum timpul limitat te obligă să alegi inclusiv în interiorul fiecăreia dintre cele două ramuri principale – să mergi pe infanterie, merită să bagi în cavalerie, dar este nevoie și pentru artilerie, să nu uităm de fortificații, de defensiva de coastă, de flotă, blindaj, tunuri, propulsie, relații cu militarii Occidentali, îmi trebuie instructori, îmi trebuie... damn... Choices... choices...

Același spectru al alegerilor care se exclud reciproc din lipsă de timp se ridică și asupra arborilor de evoluție ai agenților și generalilor, tot așa, e foarte greu să mai obții personalități „complete" și complexe, ești obligat să alegi o anumită latură a dezvoltării.

Măcar o singură alegere este cît se poate de clară: modernitatea. Este adevărat că, la începutul războiului, unitățile tradiționale de samurai sînt redutabile și au o importanță care te poate păcăli inițial. Dar, odată cu trecerea turelor, devine tot mai clar faptul că Japonia trebuie să fie modernizată, indiferent de clanul cu care ai început campania, de agenda sa politică declarată sau de atributele care îl avantajează față de ceilalți.

Din această perspectivă, marea reușită a producătorului nu este doar aceea că a modelat convingător o perioadă istorică deosebit de complexă, la granița dintre două epoci radical diferite, dar și că a recreat organic necesitatea naturală de a evolua. Campania din Fall of the Samurai are o dinamică istorică uimitoare, o viață a ei la care trebuie să te adaptezi, într-un mod unic pînă acum în seria Total War.

■ **Marius Ghinea**





VERDICT LEVEL

+
- modelare istorică
- grafică stelară
- concepte reluate inovativ
- tema adaptată și pentru multiplayer
- sunet și muzică de excepție
- prețul

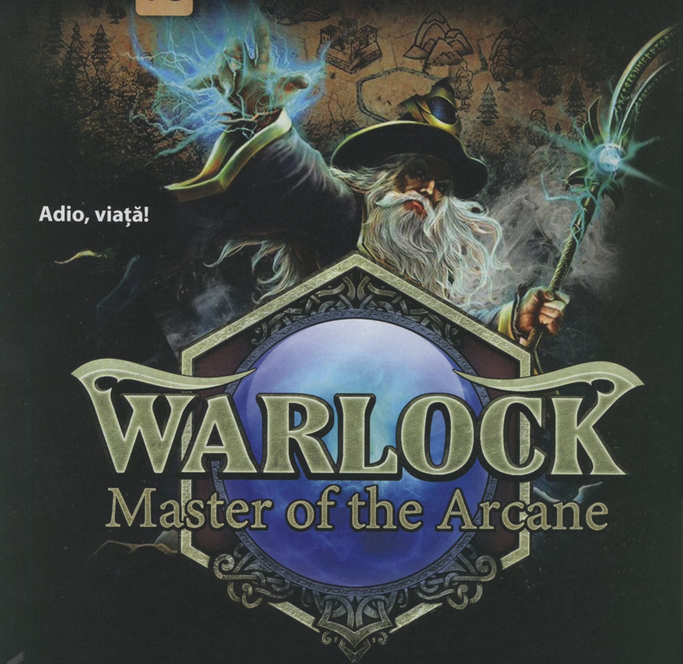
PE SCURT:
Deloc de mirare, plusurile de mai sus se potrivesc atît pentru Rise of the Samurai, cît și pentru Fall of the Samurai. La fel și nota. Ambele titluri sînt dintre cele mai bune ale Creative Assembly, cu Fall of the Samurai ocupînd, în opinia mea, cea mai înaltă poziție în seria Total War.

9.8

Gen RTT + TBS **Producător** Creative Assembly **Distribuitor** Sega **Ofertant** RHS Company Tel 021.3310067 **On-Line** www.totalwar.com

CERINTE MINIME:
Procesor 2 GHz Intel Dual Core **Memorie** 2 GB **Video** 256 MB Dx 9.0c

ALTERNATIVA
La așa ceva, Doamne iartă-mă, ce alternativă poate exista la momentul actual?



Adio, viață!

Foarte dezamăgit și deprimat de ce s-a dovedit a fi Heroes VI, după un episod maniacal de (re)jucat Starcraft II timp de vreo trei săptămâni, abia am reușit să-mi revin puțin luna trecută, când Wargame: European Escalation mi-a arătat că mai există speranță pentru strategie. Aia adevărată. Nu știu cum se face, dar aproape de fiecare dată, după butonarea unui titlu în timp real, oricât de bun, îmi vine să aștern pe hard disk un joc pe ture, așa cum a vrut Dumnezeu să fie jucată strategia. Nici n-am apucat să pun bine de-un Shadow Magic, când m-am trezit cu Warlock pe cap. Un Warlock pe care, empiric, aș fi pariat că-l va recenza cioLAN. După câteva ore de mutat armate și colonizat plaiurile fantastice ale Ardaniei, pe care, dac-o știți, o știți din Majesty, când l-am surprins pe antemenționatul coleg trăgând o ocheadă la monitorul meu, urechile mi s-au lăsat pe spate, am scos dinții și gingiile la înaintare și am lătrat, plin de bale, precum un șacal turbat: „Jos labele, dihanie!". Totul la figurat, desigur, ca poanta cu ursul și tigaia. Mă îndrăgostisem.

Cu arcanu' prin Ardania

Poate cel mai plăcut sentiment din viața mea de jucăuș și recenzor de iluzii digitale este atunci când reușesc să simt din plin pasiunea echipei de producție în titlul final, indiferent câte inconsistențe i-aș putea lipi pe frunte. L-am avut de multe ori, iar unul dintre exemplele recente ar fi Divine Cybermancy. Un joc departe de perfecțiune, dar pe care l-am parcurs cu sufletul la gură, adesea surprins plăcut și de care mi-a venit mai greu să mă despart decât de cele mai multe AAA-uri ale momentului. Dacă EYE m-a lovit în latura, hai să-i zicem sentimentală, Warlock vine să pună pe jar (megalo)maniacul din mine, călit în fireball-urile luptelor, pe un schelet pe care l-am îndrăgit dintotdeauna: cel al jocurilor 4x sau 43% compatibile, ca să spun așa.


Aproape de victoria finală!



Ecranul diplomatic



Cu entul pe ocean

Deși ultimul Civ butonat serios a fost cel cu numărul trei, minima informare și jucăreală întreprinse pentru a-mi menține cultura generală în domeniul jocurilor video s-au dovedit suficiente pentru detectarea unuia dintre cele mai evidente furtișaguri recente din domeniu. Practic, Master of the Arcane este un Civ V cu rase fantasy vrăjitori pe post de lideri (și implicit un număr respectabil de farmece din toate soiurile), puternic concentrat pe explorare și luptă, cu un sistem diplomatic rudimentar. Inspirat din clasicul, dar inegalabilul (până acum, inclusiv) Master of Magic, Warlock nu transferă în prezent decât o vagă aromă a izvorului său, într-un amestec mai simplu și belicos, fundamentat 1000% pe cea mai recentă platformă de civilizare forțată marca Sid Meier.

Dacă aveți habar de Civ-urile mai vechi și ați înmuiat un clic măcar în numărul cinci, v-ați dat seama probabil că AI-ul este incomparabil mai agresiv, militărește vorbind, decât în trecut. Atât de mult, încât devine destul de greu să întreprinzi un soi de victorie pașnică, dominând științific și politic întreg mapamondul virtual. În Master of the Arcane, partea ofensivă este și mai pronunțată. Dar nu neapărat prin stilul AI-ului, cât prin desfășurarea jocului în sine și mecanicile care-i însuflețesc nucleul. Unde mai pui că, după cercetări asidue prin toate colțurile arcanelor, luând calea porumbelului, ai rata ocazia de a incinera zone de peste zece hexagoane cu furia Armaghedonului. Bah! Mai bine un grătar pe cinste! Zis și făcut (una cu pământul)!



Beyond the Magic Portal

Configurarea inițială



Puși pe dominație globală

După cum bine ați observat și din imagini, Warlock arată și se comportă precum Civ V. În afară de o mână de vrăjitori aflați în lupta pentru supremație, nu prea ai o poveste de care să te agăți. În schimb, partea binevenită este posibilitatea de a-ți personaliza vrăjitorul, pornind de la portret și nume, rasa (să zicem, civilizația) controlată și abilitățile / vrăjile inițiale. Dacă preferi să fii un bun gospodar, alegi, în limita punctelor, abilități care te ajută să dezvolți mai repede orașe sau care-ți oferă avantaje economice, în detrimentul vrăjilor. Ba chiar poți selecta mici favoruri din partea zeilor și să primești astfel o unitate puternică de la bun început. Sau pur și simplu mergi pe magie până la capăt, favorizând și aici fie un bonus inițial de mana și un pachet de vrăji mai bogat, fie producția de mana pe tură și knowledge, adică resursa care îți sporește viteza de cercetare a unor noi farme-





Prin foc și sabie!


Here be drag'ns!


Firestorm sună bine. Să-l cercetăm așadar!

ce. Cu toate că e foarte plăcut și util să poți face debutul după bunul-plac, în timp, majoritatea specificităților se pot estompa.

Odată pornit jocul în sine, devine clar că vorbim despre un joc de strategie pe ture, cu harta împărțită în hexagoane, în care construiești / capturezi orașe, faci rost de armate și dezvolți infrastructura pentru a-ți putea susține efortul militar. Prin calea conflictului (jocul nu prea-ți indică bine faptul că poți câștiga și altfel), este suficient să capturezi toate capitalele vrăjitorilor adverși pentru victoria finală. La fel, dacă ai pierdut orașul inițial, scrie „Game Over" pentru tine. Lipsește însă progresul cultural și tehnologic specific Civ-ului, în favoarea unui sistem de magie cu propriul modul de cercetare. În schimb, beneficiază din plin de un sistem de luptă reușit, în care vechile teancuri de unități sunt abandonate, iar fiecare unitate produsă ocupă un hex întreg și nu se poate suprapune peste alta. Harta strategică, unde construiești și explorezi, joacă totodată rolul hărții tactice, atunci când se încing bătăliile. În funcție de tipul de teren pe care se află unitățile și abilitățile acestora, ele pot primi bonusuri defensive sau ofensive deloc de neglijat. Așa că poziționarea puhoiului cotropitor sau a bieților plăieși apărători de graniță devine ceva absolut vital, în special când ți se urcă-n creștet mai mulți adversari deodată, bașca neutri. Și dacă tot am ajuns aici, mi-a părut rău că Warlock n-a mimat până la capăt formula Civ V, astfel că lipsesc orașele-stat, pe care le poți ajuta și care-ți pot deveni chiar aliate, bașca un sistem simplu de diplomație prin care poți trata cu ele. În MotA, sărmanii neutri servesc drept mici comunități fără speranță, care își numără turele până când vor fi cucerite de vreunul dintre magi, sau cel mult pot deveni enervante când se


Conu Conan și Armada

interpun unui quest (despre asta, ceva mai încolo) și obiectivului major al oricăreia dintre părțile combatante.

Diplo-Matul

Un punct lacunar se dovedește diplomația, primitivă în cel mai bun caz, dar și previzibilă în practică. În loc să fie un mini-joc în sine și să poată conduce la o formă de victorie chiar, folosește mai degrabă pentru a procura rapid un număr de resurse de la un adversar pus la colț sau la eliberarea temporară a armatei de pe un front pentru alte scopuri, atunci când alegi să faci pace. În schimb, AI-ul se comportă complet imbecil, cerându-ți resurse ori de câte ori simte o lipsă la buzunar, iar refuzul tău se traduce într-o declarație instantanee de război din partea lui – fără a lua în calcul prea mult raportul de forțe. Am pățit să-mi declare război un biet mag, care a avut neșansa ca majoritatea armatei mele să se afle în apropierea capitalei lui. Vreo cinsprezece ture mai târziu, își aduna barba de sub copitele minotaurilor furioși aflați sub comanda-mi. La fel de previzibil, ți se declară război când ceri resurse la rândul tău, iar propunerile de pace și donațiile încep să curgă când adversarul vede că i-a ajuns cuțitul la os. Prea târziu însă, fiindcă, cel puțin mie, mi s-a arătat limpede că, odată începută jălania, nu are rost să mă opresc din atac, fiindcă victoria este, practic, asigurată.


Personalizarea magului


Asediu feroce







Alianțele sunt ceva rar și adesea încălcate de un AI mult prea agresiv și necugetat în diplomație față de alter ego-ul său militar, despre care urmează să vă spun. Per total, ar fi mult loc de îmbunătățiri aici – însă, din fericire, fundamentul pe care a fost clădit sistemul pare simplu de perfecționat, așa că nu m-ar surprinde să devină ceva chiar captivant după niscai update-uri bine plasate.

Mayhem...

Deși pare 4x, Warlock se concentrează atât de mult pe explorare și conflict, încât restul dimensiunilor joacă un rol firav de susținere. Așa că cine apreciază o strategie stufoasă și excesiv de complexă nu-și va găsi liniștea aici. În schimb, ceea ce face jocul, face foarte bine, mai ales dacă-ți place să treci rapid la acțiune. Resursele principale sunt banii, potolul, mana și cercetarea. Cu ajutorul clădirilor, îți crești producția fiecărei resurse, atât ca sumă fixă, cât și ca procentaj din producția generală a unui oraș. Cum fiecare construcție ocupă un hex din zona de influență a orașului, de multe ori trebuie să te gândești bine cum planifici dezvoltarea. Asta mai ales fiindcă nu poți construi decât atunci când îți crește rangul orașului, lucru nu atât de frecvent încât să nu taxeze erorile. Se poate să ajungi îngropat în bani, dar să nu mai poți produce unități din pricina lipsei de mâncare sau să te descurci bine cu cele lumești, dar să te trezești că durează o eternitate să descoperi o nouă vrajă sau să aduni destulă mana chiar și pentru cea mai penibilă scamatorie. Bineînțeles că vânătoarea de teren nu are prea multă legătură cu formele de relief pe care le-ai putea cuprinde în granițele orașului, ci se concentrează mai mult pe resurse speciale, cum ar fi un nod magic, o mină de argint, o pădure fermecată populată de elfi și multe alte minunății. Toate acestea îți permit să construiești clădiri speciale, fie pentru a obține cantități mari de resurse, fie pentru acces la upgrade-uri puternice pentru unități, dar în special pentru a putea produce trupe speciale. Precum minotauri, dragoni sau arcași elfi de elită. Cele mai multe se află în dimensiunile paralele (pot fi una, două, cinci, în funcție de setările inițiale), plaiuri legate de Ardania prin porți magice, dar populate cu niște bestii îngrozitoare, care pot face ferfeniță până și trupe de elită, experimentate, dacă nu le folosești corespunzător.

Practic, e recomandat să-ți concentrezi toate eforturile militare la explorarea unei astfel de dimensiuni – și pentru asta cu siguranță va trebui să faci concesii, acceptând să dai când și când tribut vreunui adversar, pentru a nu fi nevoit să lupți pe mai multe fronturi. Un lucru bun este că unitățile cresc constant în nivel și capătă experiență chiar și când nu sunt angajate în bătălii, iar odată cu asta devin mai puternice și poți alege abilități defensive sau ofensive crescute, mișcări speciale sau chiar regenerarea automată a punctelor de viață – care te scutește să le trimiți la oarecșe distanță de conflict și să le lași să se odihnească o tură-două, pentru recuperare sau te lasă să economisești vrăji de vindecare. În plus, în funcție de clădirile construite și accesul dat de ele la îmbunătățiri, pe lângă leveling, ai posibilitatea să îmbunătățești rezistența fiecărei unități cu un upgrade de armură – desigur, contra cost, pentru fiecare norocos în parte. Unitățile mai puternice beneficiază și de abilități speciale cu un cooldown distinct, dar ceea ce le unește pe toate este că se pot bucura de efecte permanente ale unor vrăji de suport – cel puțin, până trântește Dispel un răuvoitor și te trezești că, la traversarea apelor cu Water Walk, biata unitate ajunge într-o bărcuță, cu o defensivă redusă semnificativ. Și implicit devine istorie odată cu primul bombardament serios de specialitate (adică de la unități aeriene sau acvatice).

... and Magic

Cu un număr impresionant de vrăji cercetabile, din toate categoriile (de la clasice precum Lighting Bolt și Fireball până la cele de suport și logistică, prin care faci unități să zboare sau le teleportezi), Warlock adaugă un strat proaspăt și interesant peste nucleul de luptă și explorare. Unde mai pui și intreaga panoplie de creaturi fabuloase și prezența rasei de nemorți, cu ale sale galere zburătoare – unitățile mele preferate, de departe. Din păcate, ar fi loc de mai multe rase – care sunt convins că nu vor întârzia să apară. În schimb, o problemă mai urgentă ar fi un arbore de cercetare magică mai transparent. Practic, primești o roată de unde-ți alegi următoarea vrajă pe care vrei să o înveți și primești estimarea numărului de ture necesar însușirii ei. Nu ai cum să vezi însă unde te duce insistarea pe o anumită ramură (invizibilă, de altfel). Din fericire, lucrurile acestea se pot învăța empiric, plus că pe pagina web oficială găsiți atât un manual, cât și un ghid pentru începători care vă vor



Un fleac, i-am ciuruit.


Miserupia în plină prosperitate de origine magică

lămuri în multe privințe lăsate-n ceață de un sistem de tutorial introductiv de altfel reușit.

Păcat că partea de questing și role playing sunt subțiri. Quest-urile vin contextual, pentru a te ajuta să faci următorii pași logici (cucerește orașul X în atâtea ture, construiește o fermă etc.), însă uneori le primești de la zeii înșiși, a căror favoare te ajută să folosești vrăji extrem de puternice. Aflați că este posibil să-i supărați atât de tare pe zei, neascultându-le cererile și războindu-vă cu protejații lor, încât vă vor declara chiar ei război. Și-atunci să vezi măcel! Mi-ar fi plăcut însă o expunere mai detaliată și un sistem mai complex în relația cu divinitățile, la fel și un sistem de quest-uri mai consistent – cum ar fi niște linii de quest-uri pe care să poți merge pentru aflarea unor povestioare drăguțe și deblocarea unor unități sau tehnologii speciale. Însă, trebuie să vă mărturisesc, jocul nu este atât de echilibrat pe cât ar fi de dorit. Ba chiar aduce a trinitrotoluen. Va mai fi nevoie de ceva actualizări serioase, pe care producătorii le-au promis, pentru cizelarea unei experiențe plăcute și interesante. Iar unde ostilitățile vor începe să-și piardă sensul în single, va interveni iminentul patch de multiplayer, care ne va permite să pustiim ținuturile prietenilor în voie – caz în care mai scăpăm și de AI-ul cam subdezvoltat, a cărui relativă pasivitate militară față de jucător nu rimează cu agresivitatea pe partea de diplomație.


Capul lui Moțoc vrem! (Zeii)

Și totuși, se învârte!

Efectul de simplificare sau, hai să zicem, concentrare pe partea „Meet interesting new creatures. Kill them!" funcționează spre binele lui Warlock, spre deosebire de alte titluri. Cu toate că nu i-ar strica ceva echilibrare și mai multă profunzime în zona de questing și diplomație, bașca un AI mai acătării, a reușit să-mi mănânce timpul ca o hoardă de pești piranha, iar la finalul abrupt al fiecărei escapade belicoase, tot ce-mi doream era să pornesc un nou joc. Împotriva tuturor șanselor, entuziasmul echipei rezonează din plin în jucător și te transformă într-un fan. Adicătelea, mi-e imposibil să nu fiu puțintel subiectiv și mai puțin aprig în mustrări. Apoi, dacă promisiunile producătorilor se vor adeveri și mai ales vor veni ca actualizări gratuite, un simplu calcul arată că până și prețul întreg, de 20 de euro, se justifică din plin într-un joculeț mic și frumos, cu puterea de a te ține lipit de monitor zeci de ore, ca să nu mai vorbesc de viitoarele potențiale partide multiplayer.

Nu este pentru oricine, mai ales dacă ați jucat Civ V și ați rămas puțintel dezamăgiți sau preferați latura pașnică a 4x-ului, dar, cu toate similitudinile, Warlock se detașează calitativ de orice mod al sursei sale de inspirație și promite să se materializeze într-o adevărată atracție digitală, pe viitor. Ori sub forma unui joc actualizat și îmbunătățit strașnic, ori ca eventual sequel care să demonstreze că producătorii au învățat din greșeli. De la vocile tâmpite, terminatorești ale Blade Master-ilor până la tenebrosul ton al supușilor nemorți, Warlock MotA m-a cucerit pe deplin. Eu unul îl voi mai butona mult și bine!

■ Caleb



„Un caz în care cifrele vorbesc de la sine. Warlock > Civ V."

VERDICT LEVEL

+
- dă o dependență bolnavă, sinistră
- grafică superbă, parte audio decentă
- se anunță un patch multiplayer și multe reparații

–
- prea mult Civ V, prea puțin Master of Magic
- sistem de diplomație primitiv, prea simplu (dar funcțional)
- n-ar fi stricat un strat solid de role playing, cu eroi sau mercenari

PE SCURT:
În ciuda evidenței că este un furtișag după Civ V cu ceva iz de Master of Magic, simplificat și canalizat pe explorare și cucerire, cu echilibrare îndoielnică și adesea nervi inutili, pasiunea studioului a reușit să-i insufle „acel ceva" care te face să-ți pierzi nopțile, viața socială și posibil locul de muncă înainte de a te trezi din vrajă.

7.8

Gen TBS **Producător** Ino-Co Plus **Distribuitor** Paradox Interactive
Ofertant store.steampowered.com **On-line** www.warlockmasterofthearcane.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core **Memorie** 2 GB **Video** GF GT240/Radeon 4670 512 MB

ALTERNATIVA MASTER OF MAGIC
Dacă vă țin ochii pentru grafică din '94 și nervii pentru interfața non-loser-friendly, vă puteți delecta cu una dintre cele mai bune strategii pe ture 4x fantasy făcute vreodată. Este uimitor. 5.99 galbeni, GoG.com. Am zis!



THE WALKING DEAD

A TELLTALE GAMES SERIES

Episode 1 - A New Day

Hmmm, băieții de la Telltale Games mi-au fost simpatici la un moment dat: au reînviat cu succes seria Sam&Max și au contribuit decisiv la continuarea aventurilor lui Guybrush Threepwood în Tales of Monkey Island. În ultima vreme însă, rezultatele nu au mai fost atât de îmbucurătoare: al treilea sezon Sam&Max m-a pierdut undeva pe parcurs, în timp ce Jurassic Park a scos din nou la iveală „blestemul" jocurilor licențiate după tot felul de filme și seriale. Tocmai din acestea cauze, la început, noua serie de jocuri episodice The Walking Dead m-a lăsat rece.

Cu moartea...

În primul rând, jocul nu este bazat pe seria TV omonimă, ci pe benzile desenate cu același nume, Telltale preferând o distribuție nouă de personaje în locul celor care-și fac apariția în reviste și serial. În al doilea, poate părea uimitor pentru un joc cu zombies, însă producătorii au refuzat să se avânte într-un titlu action care putea cădea în penibil, preferând adventure-ul bătrânesc. Bine, nu e tocmai bătrânesc, Telltale încercând din răsputeri să combine vechile mecanici de tip point'n'click cu secvențele cinematice interactive, à la Jurassic Park sau Heavy Rain. Din fericire, e cea mai reușită combinație de până acum, The Walking Dead fiind mai complex decât ambele titluri menționate mai devreme.

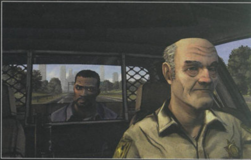


Acum personajul poate fi plimbat prin mediul înconjurător (din păcate, iar se insistă pe folosirea butoanelor sau a stick-ului stânga de pe gamepad pentru deplasare), iar mouse-ul (sau stick-ul dreapta) este folosit pentru a mișca și acționa cursorul pe ecran. Este lesne de înțeles că schema de control a fost gândită pentru console, fiind recomandat un gamepad chiar și pentru versiunea de PC a jocului.

... pre moarte...

De asemenea, dialogurile poartă un rol foarte important, în marea majoritate a cazurilor jucătorul fiind nevoit să-și aleagă replicile contra-timp. În funcție de aceste răspunsuri, atitudinea celorlalte personaje față de eroul principal se poate schimba semnificativ, producătorii promițând că aceste alegeri vor avea consecințe ce se vor reflecta în următoarele episoade ale seriei. În aceeași situație se află și unele secvențe mai tensionate, în care se pot face niște alegeri extrem de importante, care vor cimenta distribuția de supraviețuitori cu care continui în următorul episod.

După cum spuneam, chiar dacă Telltale Games a optat pentru o serie de protagoniști noi, aceștia se potrivesc de minune universului Walking Dead, personalitățile acestora fiind accentuate de vocile foarte bine alese și interpretate. Există totuși și niște secvențe mai puțin reușite, cum ar fi vizitarea fermei lui Hershel, tratate cu prea multă superficialitate.



... călcând.

Uimitor, grafica mi-a plăcut. Spun uimitor, pentru că, în ultima vreme, mă obișnuisem cu personajele de plastilină, caracteristice celor de la Telltale, și decorurile lor low poly. Numărul de poligoane nu diferă prea mult, însă shaderele folosite dau jocului un aer de bandă desenată (fără îndoială, asta s-a și urmărit), unele cadre statice putând fi confundate cu desene de mână.

Având în vedere istoria recentă a jocurilor Telltale, primul episod The Walking Dead este un evident pas înainte. Rămâne de văzut dacă povestea și personajele vor rămâne la fel de interesante până la sfârșitul seriei.

■ **Cosmin Aioniță**

VERDICT LEVEL

\+
- adaptare, poveste și personaje bine dezvoltate
- ceva mai apropiat de aventura clasică
- numeroasele alegeri conferă rejucabilitate

\−
- controlul putea fi mai bun
- doar vreo trei ore de joc efectiv

PE SCURT:
Efortul celor de la Telltale Games merită lăudat: primul episod Walking Dead are un fir narativ interesant, niște personaje de care te poți atașa și, într-o oarecare măsură, amintește de titlurile adventure clasice.

8.2

Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games
Ofertant store.steampowered.com **Online** telltalegames.com/walkingdead

CERINȚE MINIME:
Procesor Pentium 4 2.0 GHz **Memorie** 3 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA HEAVY RAIN
Facem ce facem și ne reîntoarcem la creația Quantic Dream. După Jurassic Park, The Walking Dead este a doua încercare a celor de la Telltale de a emula formula de succes din Heavy Rain.



Obligatoriu

Cînd am jucat Gran Turismo 5 în urmă cu vreo doi ani, ocazie cu care am scris și un articol pe tema aceasta, am ajuns la concluzia că este posibil ca pe console să apară un simulator auto cel puțin decent și măcar aproape interesant. Motiv pentru care am rămas cu o curiozitate ascunsă într-un cotlon ferit al minții mele, pe care nu am avut, însă, ocazia și dispoziția de a o satisface mai departe. Această stare de lucruri a continuat pînă cînd faptul că am început să scriu recenzii hardware constant, inclusiv despre volane, a făcut să găsesc pe listele distribuitorilor de la noi din țară volane compatibile cu consolele Xbox.

Pe Playstation 3 testasem deja, cu ocazia GT 5, renumitul Logitech Driving Force GT, rămînînd cu o impresie favorabilă, atît despre volan, cît și despre joc. În momentul în care, însă, am primit de la Thrustmaster volanul Ferrari 458 Italia, am constatat că nu am la dispoziție nici un titlu serios de Xbox pe partea auto, cu care să îl încerc. Da, puteam să bag un Dirt, un Grid sau mai știu eu ce de genul ăsta, dar astea nu sînt simulatoare. Ori, testul adevărat al unui volan este utilizarea acestuia într-un titlu care poate, în mod justificat, să ridice pretenția că este un simulator auto.

Ceea ce, pe Xbox, mă lăsa numai cu două jocuri: Race Pro de la SimBin și Forza Motorsport 4 de la Turn 10. Race Pro știam că îl avem la redacție, ne rămăsese după review. S-a dovedit că jocul s-a prăpădit, cumva, nefiind nicăieri de găsit. Tough luck! Așa că am pus mîna și i-am







scris un e-mail Sophie-i de la SimBin, fata de PR a firmei suedeze. Ea, cumsecade și îndatoritoare ca de obicei, mi-a răspuns imediat, dar cu regret: ei nu mai au nici o legătură cu Race Pro, trebuie să vorbesc cu Atari, că ei se ocupă de acest titlu. Damn, cu Atari nu avea nici un rost sa mă mai chinui, m-ar fi trimis la distribuitorii din țară, care, într-o frumoasă tradiție, mi-ar fi cerut jocul înapoi după ce mi-l trimiteau. Dar aveam nevoie de el constant, pentru a-l folosi la teste... Anyway, pagubă-n ciuperci, oricum nu este nicăieri pe stoc la noi în țară. DAMN!!!

Ceea ce m-a dus inevitabil la Forza Motorsport 4. Nu v-am spus, acțiunea se petrecea spre sfîrșitul anului trecut, cînd distribuitorul Thrustmaster la noi în țară mă anunțase că voi primi de la ei, în curînd, proaspăt lansatul volan 458, pentru teste. Forza 4 tocmai apăruse, așa că se potrivea numai bine și de un review la acest joc. Bun, mă apuc eu să caut un distribuitor care să ni-l trimită. Ups! Nu o să mă credeți dar de la noi nu vroia nimeni să ni-l trimită – celor care îl vînd în România li se pare mult prea scump să se lipsească de un exemplar de F4, chiar dacă asta înseamnă o colosală mediatizare gratuită a mărfii lor. Yup, România este țara celor care îți dau peste mînă cînd vrei să le faci un bine – competența în management și marketing fiind o pasăre atît de rară încît ajunge omul să bată mătănii și să mulțumească cu lăcrămi în ochi lui Dumnezeu cînd dă peste oameni care își cunosc meseria, precum distribuitorii Thrustmaster, Steelseries, Saitek sau Mad Catz.

Așa se face că am rămas cu o singură soluție: trebuia să contactez pe distribuitorul Microsoft din țara noastră, anume cel responsabil de jocuri. Nu o să mă credeți – Microsoft nu pare să aibă așa ceva în România! Semnele ce mi s-au arătat cu această ocazie indică faptul că nu existăm pentru ei pe partea de jocuri. Așa se face că, după strădiunțe care au durat vreo 3 luni, eram în continuare pe nicăieri.

Noroc cu redactorul șef de la Chip, Ionuț Bălan, care a răspuns cu amabilitate doleanței noastre, a năpăstuiților de la Level. Pe baza cunoștințelor sale personale la Înaltele Porți, a obținut direct de la Microsoftul de Dincolo un exemplar de Forza Motorsport 4 pentru noi. Mii de mulțumiri, acest review nu ar fi fost posibil fără promptul ajutor prietenesc primit de la colegul nostru de la Chip!



Cu o singură problemă rămîn: cum este posibil să treacă aproape 5 luni ca să obții o copie de presă a unui joc, destinată reviewului, de la cea mai mare putere în softwareul actual? Probabil că răspunsul se află undeva, pe Trantorul din seria Fundației lui Asimov.

Din fericire, pe partea de volan cu force feedback compatibil Xbox lucrurile au mers mult mai rapid, fapt pentru care mulțumesc și oamenilor de la pc-coolers.ro, care au reacționat instantaneu la cererea noastră de a ni se trimite un volan Mad Catz Wireless Force Feedback Racing Wheel: a doua zi îl aveam pe birou. În numărul următor este programat și un review al acestui volan, care s-a dovedit o unealtă excelentă în explorarea la maximum a posibilităților oferite de cel mai recent titlu din seria Forza Motorsport.

Setări

Un lucru vreau să stabilesc din Start (pun intended). Nu am jucat pînă acum un Forza – știți de ce, cam greu în trecut cu volanele force feedback pentru Xbox – așa că voi trata a patra iterație a seriei ca pe o noutate absolută, neputînd face comparații cu titlurile anterioare.

Evident, primul lucru pe care l-am făcut a fost să intru în setările dedicate volanului, pe care jocul nu l-a recunoscut ca atare, adică drept un Mad Catz. Din nefericire, Forza 4 pare să fi fost gîndit anume pentru modelele de volane de la Fanatec, pentru care este și configurat default. De altfel, inclusiv imaginea din ecranul de configurare a jocului este cea a unui volan Fanatec. Am fost deranjat inițial de acest lucru, dar, surprinzător, configurația „cea mai generică" disponibilă s-a potrivit perfect pentru volanul Mad Catz pe care îl aveam la dispoziție.

În ce privește reglajele de sensibilitate ale volanului, acestea lipsesc cu desăvîrșire în Forza 4. Asta este o problemă, pentru că am avut deseori senzația că accele-













rația și frîna sînt mult prea sensibile în prima jumătate a cursei pedalelor corespunzătoare ale volanului. Din această cauză ești nevoit să acționezi cu prea multă finețe pedalele, într-un mod oarecum nefiresc. După o vreme te obișnuiești cu asta, dar tot nu e bine. În mod normal, proporția în care sînt transmise semnale jocului în raport cu deplasarea pedalelor – adică sensibilitatea acestora – ar trebui să fie controlabilă.

Lucrurile nu stau mult mai bine nici în ce privește configurarea forțelor de feedback din joc. Există numai două reglaje: cel al aportului vibrației la force feedback și cel al puterii de exercitare a force feedbackului. Prin comparație cu multitudinea de setări disponibile la acest capitol în Race Pro (am văzut online o captură de ecran cu acestea), putem spune că Forza 4 este deficitar pe această parte. Evident, există rezerva faptului că producătorul a considerat că a adus atît de aproape de ideal propriile lui setări de feedback, încît alte reglaje nu mai sînt necesare. Vă pot spune de pe acum că acest lucru este foarte aproape de adevăr, chiar dacă nu în cazul tuturor modelelor de mașini din joc. Totuși, posibilitatea de configurare mai amănunțită a force feedbackului ar fi fost de dorit.

În afară de asta, însă, am fost mai mult decît mulțumit de interfața cu utilizatorul a Forza 4, care mi s-a părut semnificativ mai accesibilă și mai rapid de folosit decît cea din Gran Turismo 5. Meniurile sînt mai aerisite, mai bine așezate, intuitive. Iar folosirea volanului pentru a naviga prin interfață este foarte ușoară, nu ai nevoie de un controler suplimentar pentru a te descurca lejer în meniuri, setări și opțiuni.

Simplu și frumos

Structura Forza 4 este una foarte simplă: ai un World Tour, care este o suită de competiții auto desfășurate pe niveluri de dificultate tot mai crescute, cu mașini tot mai puternice și mai sport, pe circuite sau piste împrăștiate în întreaga lume, și acestea în configurațiile lor tot mai complicate. Practic, începi cu o serie de curse ca amator, apoi ca semiprofesionist, apoi profesionist și spre final expert. Sau cam așa ceva.

Cursele îți aduc credite, experiență și puncte de afinitate pentru un anumit producător. Cu creditele poți cumpăra mașini noi, experiența te crește în nivel (ocazie cu care poți alege o mașină din mai multe care ți se oferă ca recompensă, gratuit), punctele de afinitate arată cît de fidel ești unui anumit producător de automobile – iar în schimb primești de la acesta bani și discounturi semnificative la achiziționarea componentelor de upgrade ale respectivului producător.

Turneul Mondial nu este singura opțiune pentru cei care vor să concureze în singleplayer. Pe măsura parcurgerii acestui World Tour, devin disponibile noi piste și competiții, ce pot fi abordate individual. Competițiile sînt în general curse clasice, de sprint pe circuit, dar există și drift și drag, autocross, precum și curse point to point, asimilabile raliului. La acestea se adaugă niște provocări Top Gear, constînd în parcurgerea unui traseu în așa fel încît să dărîmi cît mai multe dintre popicele așezate din loc în loc pe carosabil. Stupizele probe, dar nu deranjează.

Mașinile sînt împărțite în clase, de la F la A, de la R1 la R3, S și X. De la F la A, în creștere de putere li capabilități, sînt mașinile „normale", S sînt sport, X mașini aparte/prototipuri iar R vine de la Race și conține clase GT și prototipuri de anduranță. Mare parte a modelelor pot fi îmbunătățite cu pînă la 3 niveluri de upgrade, care costă, dar te pot aduce cu o clasă, două, mai sus, în privința performanțelor.

Pe scurt, nimic ieșit din comun, structura aceasta de joc este simplă și logică, fiind o demonstrație strălucită a conceptului de „less is more". Dacă peste asta ar mai fi fost pus balastul stupid al unui mod carieră, cu manager și presă, cu fătuci pe piste, cu eventuale complicații și aventuri colaterale în curse urbane ilegale, totul s-ar fi sufocat în derizoriu. Așa cum e acum, este numai bine.

Către multiplayer

Pe circuit, eu sînt un mediocru, fiind de găsit pe la mijlocul clasamentelor, după cum vă pot spune și onorabilii forumului www.level.ro, înscriși în grupul Race07-Romania de pe Steam. Dar, chiar și așa mediocru cum sînt eu, mi-a fost foarte ușor să parcurg Turneul Mondial din Forza 4, cel de singleplayer. Iar asta în primul rînd pentru că oponenții artificiali din curse sînt, în opinia mea, foarte slabi. Este adevărat, nu-ți dau senzația că sînt legați cu o bandă de cauciuc de tine, și cum rămîi în urmă încetinesc și ei, cum mergi mai repede o iau și ei la picior. Nu, în Forza 4 A.I.-ul merge pur și simplu uimitor de încet și de inabil, chiar și pe nivelul maxim de dificultate/realism pe care m-am jucat eu. Mi se pare grăitor faptul că am terminat TOATE cursele pe primul loc, pînă și în competițiile pentru avansați.

Ca să vă ilustrez mai bine situația, am să vă spun că pe circuitele pe care nu le cunoșteam și le parcurgeam pentru prima oară, aveam timp să mă uit la harta circuitului (rotativă, inclusă în HUD) ca să-mi dau seama ce urmează. Ba mai mult, aveam timp să greșesc, iar apoi să-mi și corectez greșelile. Ugh! În Race 07, cu A.I.-ul setat







pe un nivel corespunzător de dificultate, nu ai răgaz nici să respiri (deşi e obligatoriu, cred), darmite să mai arunci priviri spre vreo hartă – chiar şi pe circuitele pe care le cunoşti foarte bine abia te ţii după concurenţii artificiali.

Dacă eşti un jucător mai casual, aşa, dar care vrea să se simtă zmeuţ pe o simulare auto, slăbiciunea A.I.-ului pică numai bine. Ego-ul rămîne intact, dar există şi o anumită adiere de veridicitate, de realism al competiţiei care dă bine la imersiune şi feeling general. Iar dacă vrei mai multă provocare, există componenta de multiplayer online, prin Xbox Live, unde găseşti suficienţi parteneri umani pentru o cursă, pe orice traseu şi în orice tip de competiţie – sub acest aspect Forza 4 fiind excelent organizat.

Good, clean fun

Dar cum stă cu fizica simulării acest Forza 4? Simplu de răspuns: foarte bine pînă în punctul dincolo de care ar urma catastrofa. Adică, totul – aderenţă, distribuţia de masă, dinamică – este foarte realist, pînă în punctul în care, dacă continui să forţezi limitele maşinii, ai zbura ca un proiectil incontrolabil prin decor. Atunci, subit, pare că intervine Deus Ex Machina, care îmblînzeşte niţel legile fizicii, atît cît este suficient ca să recuperezi in extremis derapajul şi să readuci bolidul pe linia cea bună.

Este adevărat că acest comportament este cu adevărat avantajos la supravirare, în cazul subvirării nimic nu te scapă de ieşirea de pe pistă. Dar această ieşire este una iertătoare de cele mai multe ori, este nenatural de uşor să revii în cursă, cu pierderi minime de viteză şi cu damage rareori semnificativ. De fapt, cu adevărat neiertătoare sînt doar ieşirile de pe pistă prin care tai curbele – acolo viteza îţi scade dramatic. Este clar că producătorii au vrut să descurajeze serios pe cei care vor să înşele prin tăierea virajelor. În restul circuitului, însă, poţi ieşi destul de mult de pe traseu fără să pierzi foarte mult timp şi fără să ai parte de damage realist, adică acela care te împroaşcă scurt şi catastrofal cu raceover peste parbriz – dacă îl mai ai.

De altfel, şi damage-ul a fost „adresat" de producători mai mult celor care au tendinţa să-i buşească pe oponenţi, decît celor care fac plimbări prin decor. Din nou, e transparentă intenţia celor de la Turn 10 de a descuraja un anumit comportament incorect, în rest preocuparea fiind de a nu-i stresa prea tare pe cei ce nu au prea mult antrenament (sau talent), dar sînt oameni corecţi în cursă.

Pistele reale sînt extraordinar de bine recreate în joc, iar cele fictive sînt minunat imaginate. De altfel, nu degeaba a fost demonstrată conformaţia virajului Cork Screw, cu ocazia recentei curse de ALMS de la Laguna Seca, folosindu-se în timpul transmisiei oficiale în direct o reluare din Forza 4! Uitaţi-vă pe www.alms.com la reluarea întregii curse de 6 ore de la Laguna Seca, veţi vedea asta şi multe alte lucruri extrem de interesante.

Bun, dar, deşi pistele sînt minunate, e o problemă. Nu prea au cucuie, „microbumps" cum li se spune în engleză, acele mici denivelări omniprezente pe piste care scutură de zor maşinile sport, dotate cu suspensie rigidă, cu cursă scurtă. M-am dat şi cu prototipuri de anduranţă, nu doar cu maşini de clasă GT, şi tot nu am avut parte de cucuie şi de problemele induse de acestea în pilotaj.

Deci, luînd aceste aspecte în considerare, poate fi numit Forza 4 cu adevărat un simulator? Da şi nu. Nu e tocmai un simulator pentru cei care vin de pe PC, obişnuiţi cu seria Race, cu netKar Pro, cu rFactor şi rFactor 2, unde greşelile se recuperează cu greu şi rar, iar fizica consecinţelor trecerii neîndemînatice peste limită este neiertătoare. Pentru cei care nu au treabă cu simulatoarele de PC, dar vor pe console o experienţă cît mai apropiată posibil de acestea, Forza 4 este un titlu perfect. Iar dacă la asta adăugaţi seducţia vizualului, cu maşini redate incredibil de bine şi piste mai mult decît plăcute ochiului, Forza 4 este un titlu obligatoriu pentru colecţia de jocuri a iubitorilor de automobile.

■ **Marius Ghinea**





VERDICT LEVEL

+
- grafică
- force feedback
- număr şi varietate de maşini
- simulare

–
- limitări în simulare
- A.I. flasc

PE SCURT:
Cuvîntul „seducţie" îmi vine în minte cînd mă gîndesc la Forza 4. Deşi sînt un pasionat al simulării hardcore, simplitatea şi frumuseţea acestui titlu m-au sedus. Iar, cîtă vreme nu treci de limită, ai parte şi de o simulare reuşită – sau măcar convingătoare. Peste limită, bucuria jucătorilor de consolă: nu se întîmplă nimic cu adevărat rău... Recomand volan cu force feedback pentru experienţa completă. Fun.

9

Gen Simulare Auto **Producător** Turn 10 **Distribuitor** Microsoft
ON-LINE forzamotorsport.net

ALTERNATIVA RACE PRO
Nu l-am jucat, dar oameni de încredere jură cu mîna pe inimă că este formidabil. Asta pe Xbox, că alternativa de pe PlayStation 3 o ştiţi cu toţii: Gran Turismo 5.

PC X360 PS3

STACKING



Răspunsul este Matroşka

Pentru mulţi dintre voi, cititorii mai tineri ai Level, jocuri ca Monkey Island, Day of the Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango şi implicit omul de legătură din spatele lor, Tim Scafer, nu înseamnă prea mult. Nu o spun cu răutate, nu, ne bucurăm că vă avem şi ne mândrim cu voi, noua generaţie de jucători adevăraţi. Dar, aşa cum voi vă duceţi acum la prieteni sau pe mess. şi vă povestiţi nebuniile şi reuşitele din jocuri ca Battlefield sau Skyrim, aşa şi noi o făceam cu titlurile de mai sus. Într-o eră în care internetul nu era monstrul care e acum şi nici pe departe la fel de accesibil, (deci) o eră în care, dacă te blocai, blocat erai, până când cineva reuşea să treacă mai departe şi dădea sfoară-n ţară. O eră în care jocurile nu erau aşa fireşti ca acum şi parcă aveai puterea să te bucuri de orice, joc pe calculator să fie. În mintea noastră există un romantism uşor de înţeles legat de aceste titluri şi, deşi poate multe nu sunt aşa reuşite, de fiecare dată când ne aducem aminte de ele, ne bucurăm, pentru că în perioada în care le jucam eram tineri, veseli şi fără probleme.

În zilele noastre Tim Scafer este şi cel care a arătat tuturor că jocurile şi Kickstarter-ul merg bine împreună. Kickstarter este un site unde poţi prezenta o idee (de carte, bandă desenată, design, tehnologie şi aşa mai departe) şi cere o anumită sumă de bani pentru a o duce la capăt. Dacă ideea ta rezonează cu nevoile, visele, dorinţele etc. altor oameni, este prezentată inteligent şi realist, iar suma cerută nu este absurdă, sunt destul de multe şanse să te ajute şi să te finanţeze comunitatea. Când Tim a ieşit la rampă şi a spus „am nevoie de 400.000 de dolari pentru a face un adventure în genul celor de demult", ceva la care nimeni nu s-ar fi aşteptat s-a întâmplat – în doar 8 ore, banii erau deja strânşi/donaţi. A fost candidatul perfect, pentru că este un producător şi scriitor foarte respectat, iar cei care îi jucau jocurile când erau mici sunt acum adulţi în toată firea, adulţi care pot cheltui, dacă vor, mult mai mult pe un joc (fie şi în avans) decât un copil, adolescent sau student, adică grosul gamerilor. Mulţi sunt convinşi că au donat şi doar pentru a spune un mulţumesc. Cu peste 3,3 milioane de



KICKSTARTER

De când cu intrarea în forță a lui Tim, alți temerari producători (developeri) de jocuri au încercat calea Kickstarter-ului și câțiva au primit și fonduri. Brian Fargo, cu al lui Wasteland 2, a primit aproape 3 milioane, Jordan Weisman și Shadowrun Returns 1.8, iar The Banner Saga, un RPG tactic cu vikingi, le amintesc doar pe cele mai promițătoare, 800 de mii. Fenomenul este foarte interesant și promițător, pentru că cei care donează o sumă minimă (diferită pentru fiecare proiect) primesc jocul gratis când e gata, pentru că ne dă șansa să sponsorizăm jocurile pe care le vrem și să dăm o palmă distribuitorilor mari, pentru că artiștii în sfârșit au mână liberă să creeze ce voi ei. Nu știm sigur dacă o să funcționeze (poate unii producători vor fugii cu banii), dar d-abia aștept să văd ce se întâmplă. În acest moment, 1 din 4 proiecte-joc primește finanțare pe K, enorm de mult. Per total, (toate categoriile) site-ul are o rată de succes astronomică, de 43%, și se crede că în 2012 va finanța mult mai multă „artă" decât o va face NEA (National Endowment for the Arts), principala agenție guvernamentală din SUA care susține financiar artiștii.





dolari în cont la sfârșitul acțiunii și un nou record Kickstarter (cei mai mulți bani strânși de o cauză pe acest site), Tim a dat peste nas tuturor distribuitorilor (producătorilor) care l-au refuzat și a plecat la treabă.

Până când Tim se va întoarce însă cu jocul promis, în probabil 1-2 ani, trebuie să ne mai întărim convingerea că e un geniu și că a meritat acești bani, așa că eu spun să luăm la puricat Stacking, un joc downloadabil care a apărut pe PS360 acum mai bine de un an, dar nu a fost lăsat să scoată capul pe PC până de curând. Așa cum v-am mai povestit și în cadrul review-ului Costume Quest, Tim Schafer, pentru a mai destinde atmosfera în mijlocul producției titlului Brutal Legend, a decis să spargă echipa în patru și să-i „împingă" într-un concurs în care fiecare să prezinte o idee de joc. La fel ca noi toți, vă puteți imagina că și celor care produc jocuri le vin multe astfel de idei, dacă nu infinit mai multe, dar cea cu care a venit Lee Petty (directorul artistic) în cadrul concursului, după ce a văzut-o pe fata lui jucându-se cu câteva păpuși Matroșka, a prins atât de bine, încât Double Fine a ajuns să pună la bătaie peste două milioane de dolari pentru a o pune în aplicare. În Stacking tu ești o astfel de păpușă, cea mai mică din set, și pleci în aventura vieții tale în încercare de a-ți salva familia din brațele sclaviei. Singura abilitate pe care o ai este de a sări în interiorul unei păpuși imediat mai mare decât tine și de a o controla, apoi în următoarea ca mărime și tot așa. Toate celelalte păpuși vin însă cu o altă abilitate de bază, iar cu ajutorul lor va trebui să faci pe dracu în patru pentru a-ți elibera familia. Prima oprire o faci în Gara Regală, cândva în anii 30, unde descoperi că fratele tău mai mare este obligat să încarce cărbuni pentru că muncitorii sunt în grevă. Pentru a-l salva, „tot" ce trebuie să faci este să-i aduci pe reprezentanții Clubului Regal în fața greviștilor pentru a le asculta doleanțele.

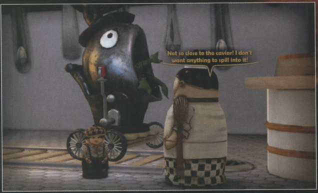
Prima mare surpriză pe care jocul ți-o oferă este grafica, cu care nu cred că le-ar fi rușine nici măcar shooterelor de acum 3-4 ani. Un adventure la persoana a 3-a cu premisele de mai sus, cine-ar fi crezut? Un adventure care te lasă să schimbi rezoluții, antialiasing-uri, umbre și bloom? Niciodată! Nu mai spun că portarea este impecabilă, de fapt, în afara câtorva probleme cu camera în spațiile mai mici nu vă veți gândi niciodată că acest joc vine de pe console. Dar nu numai din punct de vedere tehnic jocul rulează, artisticul este și el beton. Arhitectură și design inspirate de era victoriană plus perioada marii crize economice din 1930, combinate cu muzică de Chopin, Vivaldi, Brahms și alți mari maeștri de care îmi e și rușine că nu aduc aminte.

Ca să explic clar cum se joacă jocul, va trebui să vă stric un pic din plăcerea descoperirii primului quest











mare, care îți cere să găsești o cale de a intra în Clubul Regal. Până ajungi la ușa clubului, deja ești destul de versat în a sări dintr-o păpușa în alta, ești puțin confuz în ce privește practicitatea anumitor abilități, dar nu-ți ia mult timp să realizezi cam cum ai putea să încerci ca să treci de portar. Primul lucru care-ți atrage atenția este o păpușă frumoasă care dă din fund apetisant... poate un flirt? În timp ce cei care se joacă multe stealth-uri vor fi observat deja gura de aerisire acoperită de un ventilator de lângă ușă. Opa!... Un electrician la o aruncătură de băț. Există chiar și o a treia soluție, iar jocul îți explică foarte clar că deși ai rezolvat quest-ul poți încerca să le găsești și pe celelalte. O idee foarte bună pentru că, cu atâtea abilități la îndemână, jucătorii ar fi devenit repede frustrați dacă nimic nu ar fi mers. Așa, oricum te-ai gândi, una, două din soluțiile pe care le vei încerca tot vor funcționa. Bineînțeles că dacă te încăpățânezi să faci tot, jocul, ca orice alt adventure, mai ales unul cu atât de multe variabile, poate deveni frustrant sau chiar plictisitor, pentru că e greu câteodată să găsești exact a 5-a soluție la care s-a gândit producătorul. Dacă nu uiți însă că acesta este un adventure, și nu un action sau shooter, lucru foarte greu de făcut din cauza vitezei cu care îl joci și a camerei la persoana a 3-a, ar trebui să te descurci. Oprește-te și vorbește cu „lumea", folosește mult păpușile care știu să le observe din mulțime pe cele unice și nu te feri în a o folosi pe cea care poate asculta gândurile. În plus, uită-te pe pereți, la semne, la tablouri etc., de obicei în acest joc ce trebuie să faci sunt lucruri condamnate de societate, deci, un semn de interzis este un indiciu foarte bun. Dacă nimic și nimic, poți să apeși Caps Lock și să alegi să ți se ofere un indiciu. Indicii care vin și ele pe 3 niveluri de „claritate". Primul este mai mult o aluzie, al doilea o ghicitoare, în timp ce ultimul îți spune clar, și pe un ton oarecum supărat, ce trebuie să faci. O singură dată am folosit nivelul 3, și asta doar pentru că nu nimeream nici de-al naibii ultima soluție a unui quest. Care oricum s-a dovedit până la urmă cam ciudată, pentru că se asemăna prea mult cu o alta pe care o încercasem deja și mersese.

Dar jocul nu e numai gameplay. Povestea este fermecătoare și, incredibil, are adâncime, ca și animațiile de altfel, umorul este peste tot, la fel ca și questurile secundare. De fapt, mini-poveștile care vin împreună cu seturile de păpuși, o familie de nemți, de exemplu, care s-a împrăștiat prin gară și acum nu se mai găsesc, sunt la fel de frumoase ca cea mare. O plăcere cretină te lovește când le găsești pe toate din set și le aduci la un loc. Dar să nu uit de aroganțe, pentru că jocul are și așa ceva. De multe ori, când încerci să vezi cam cum ai putea să te folosești de abilitatea x, vei deranja pe cineva, moment în care jocul va sări în sus și-ți va arunca în față o provocare, încă x persoane de „deranjat" până la „premiu". Am rezolvat-o pe cea cu bășina dintr-un „foc", la coadă la bilete.

Singurul minus adevărat pe care cineva l-ar putea sublinia ar fi, după părerea mea, repetitivitatea sau simplitatea anumitor porțiuni ale jocului, în care nu vei ști ce să faci și vei încerca la rând toate păpușile din nivel. Și asta pentru că d-abia spre sfârșit ți se dă șansa de a combina abilitățile a două păpuși deja... stivuite. Mulți s-ar putea plânge și de faptul că jocul este prea scurt, pentru cei 14 euro pe care-i cere, dar să fim serioși, jocul ăsta nu e făcut pentru cei care-i joacă doar firul principal și gata. În plus, în varianta de PC mai avem și un capitol extra inclus în preț.

■ ncv



VERDICT LEVEL

+
- Grafica, muzica, umorul
- Povestea
- Ceva nou
- Adventure de calitate

–
- Poate prea scurt
- Câteodată prea puțin complex

PE SCURT:
Ca și anteriorul joc Double Fine, pe numele lui Costume Quest, și Stacking este un joc foarte bine închegat, cu o grafică 3D incredibilă pentru un titlu adventure mic și o idee minunată. Până și minusurile sunt discutabile.

9

Gen Adventure **Producător** Double Fine Productions **Distribuitor** THQ
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** stackingvideogame.com
CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** nVidia 8800+ / ATI 3850+

ALTERNATIVA SCRAPLAND
Nu știu cât de bine a îmbătrânit acest joc, pe care mi-l aduc aminte ca un Beyond Good & Evil cu roboți, dar este singurul action-adventure pe care-l știu care-ți permite să te transformi și să folosești abilitățile oricărui alt NPC. LEVEL vi l-a oferit în decembrie 2005 ca joc full.


CLASSIC GAMES
LEVEL
Collection
14,90 LEI
S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL
ediția 08/2011
THE VOID
ediția 07/2011
ediția 11/2011
SACRED GOLD
ediția 12/2011
THE ANGEL OF DEATH
BROKEN SWORD
ediția 09/2011
CITY LIFE
EDITION 2008
ediția 10/2011
A VAMPYRE
STORY
DOUĂ JOCURI
COMPLETE LA
SUPER PREȚ!

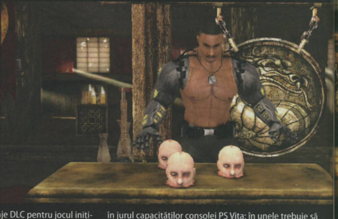


Vitality!

MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat în sus, Mortal Kombat în jos, DLC-uri, Arcade Kollection-uri, Komplete Edition-uri... Acum şi o versiune pentru PlayStation Vita. Mă rog, aş fi preferat oricând ca Warner Bros. şi NetherRealm să caşte ochii la ce face concurenţa şi să lanseze o ediţie de PC, însă, având în vedere că şansele pentru aşa ceva tind către zero, am să mă mulţumesc şi cu reeditarea pentru Vita. Întrebarea care se pune este dacă Mortal Kombat a avut de suferit de pe urma portării pe noua consolă portabila Sony sau a rămas acelaşi joc care s-a impus pe PlayStation 3 şi Xbox 360.

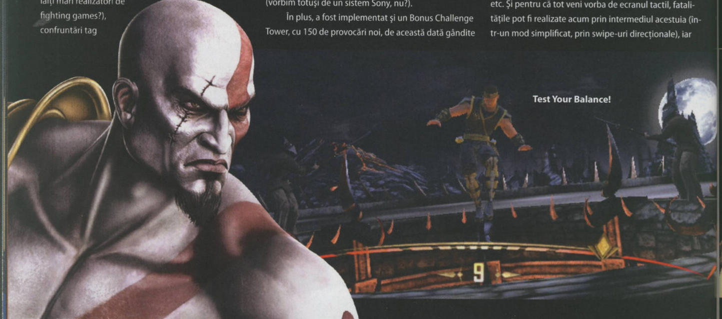
Din fericire, balanţa se înclină spre a doua variantă, NetherRealm reuşind să facă cu succes tranziţia către PS Vita. Versiunea portabilă a lui Mortal Kombat se bucură de fix aceleaşi facilităţi precum fratele mai mare: Story Mode (apropo de poveste, oare când se vor prinde de importanţa acesteia şi ceilalţi mari realizatori de fighting games?), confruntări tag team, Challenge Tower, online play, nebunii şi stele făclii. Controlul şi desfăşurarea luptelor au rămas neschimbate, fanii MK neavând nicio problemă cu adaptarea la noua consolă.



Test your Touch

Şi totuşi, cu cine vine versiunea pentru PlayStation Vita pentru a justifica o reachiziţie din partea celor care deţin deja ediţia originală? Ţineţi minte cele patru personaje DLC pentru jocul iniţial? Skarlet, Kenshi, Rain şi Freddy Krueger sunt incluşi din start în varianta portabilă, alături de toţi protagoniştii iniţiali, precum şi Kratos, eroul seriei God of War (vorbim totuşi de un sistem Sony, nu?).

În plus, a fost implementat şi un Bonus Challenge Tower, cu 150 de provocări noi, de această dată gândite în jurul capacităţilor consolei PS Vita: în unele trebuie să ştergi cu degetul sângele de pe ecran (pentru a putea vedea cum decurge lupta), în altele trebuie să opreşti rachetele lui Sektor prin atingerea lor pe touchscreen etc. Şi pentru că tot veni vorba de ecranul tactil, fatalităţile pot fi realizate acum prin intermediul acestuia (într-un mod simplificat, prin swipe-uri direcţionale), iar



Test Your Balance!





atacurile X-ray pot fi apelate prin simpla atingere a simbolului aferent de pe Super Bar.

Au fost introduse şi două noi mini-games: Test Your Balance şi Test Your Slice. În primul, folosind senzorii de mişcare din consolă, trebuie să menţii echilibrul unui personaj pentru un anumit timp (câteodată e mai amuzant să-i laşi să cadă şi să te delectezi cu numeroa-



sele moduri în care aceştia sunt fatalizaţi), în timp ce al doilea este o copie fidelă a lui Fruit Ninja, cu capete de mort şi alte organe pe post de fructe.

Babality?!

Un capitol la care ediţia iniţială Mortal Kombat suferea era jocul online. Lăsând la o parte căderea PSN-ului din perioada apariţiei, codul de reţea folosit de NetherRealm era defectuos, meciurile suferind de pe urma lag-ului şi a problemelor de deconectare. Din fericire, n-am întâmpinat astfel de inconveniente în versiunea de Vita, unde am jucat online fără probleme (e adevărat, din când în când apărea un oarecare lag, neglijabil însă).



Bineînţeles, pentru a menţine framerate-ul stabil de 60FPS pe o platformă mobilă, grafica a suferit un downgrade. Acesta este vizibil mai ales în ceea ce priveşte modelele personajelor, mult mai puţin detaliate decât cele din ediţia iniţială a jocului. Discrepanţa este evidentă în special în Story Mode, când se sare foarte des de la secvenţe cinematice (înregistrate folosind modele originale) la luptele in-game (festin low poly).

Astfel, dacă nu v-aţi putut bucura anul trecut de Mortal Kombat, ar fi păcat să treceţi cu vederea versiunea pentru Vita. Dacă aveţi însă jocul original, noutăţile adăugate de varianta portabilă nu prea îi justifică preţul.

■ **Cosmin Aioniţă**


Downgrade-ul grafic este evident...

VERDICT LEVEL

+
- portare perfectă din punctul de vedere al gameplay-ului
- include personajele DLC
- noul Bonus Challenge Tower

−
- grafica vizibil mai slabă
- nu prea merită dacă ai deja versiunea iniţială

PE SCURT:

PlayStation Vita? 249€. Mortal Kombat pentru Vita? 40€. O fatalitate în metrou? Priceless.

8.5

Gen Fighting **Producător** NetherRealm **Distribuitor** Warner Bros.
Ofertant PlayStation Network **ON-LINE** themortalkombat.com

ALTERNATIVA ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

În cazul în care căutaţi jocuri cu bătăi pe Vita, nu ar trebui să treceţi cu vederea Ultimate Marvel vs. Capcom 3. Din punct de vedere grafic, tranziţia către Vita este mai reuşită decât în cazul lui Mortal Kombat.



CONFRONTATION®

Am înfrânt!

Între o reeditare a Blood Bowl şi Game of Thrones, nişte băieţi de la Cyanide au fost delegaţi să resuscizeze universul fantasy clădit de Rackham – companie franceză de jocuri tabletop – pe la începutul decadei '90. Vorbim despre bătălii tactice cu miniaturi, poveste şi tot tacâmul, într-un sistem complex, pe ture şi cu zaruri, care provine din Laserburn. Adică taman de unde s-a inspirat şi celebra serie Warhammer. Cum nimic nu se pierde şi totul se transformă, setul de reguli a fost adaptat (a se citi „simplificat") sub numele de Necromunda, de o subdivizie a Games Workshop, cei care au dat-o la pace cu Cyanide. Ce război? Păi, dacă aţi citit review-urile Blood Bowl semnate de cioLAN, respectiv de mine, ştiţi că s-au ciomăgit pentru tentativa de utilizare a universului şi regulilor Blood Bowl în formă RTS, materializată în Chaos League. Şi înţelegerea a fost ca studioul francez de jocuri video să transpună „ca la carte" Blood Bowl în format TBS (bifat) şi, dacă tot îi pasionează domeniul, să colaboreze cu Games Workshop pentru materializarea altor boardgame-uri clasice deţinute de aceştia. Printre care, evident, se numără şi Confrontation.

Ca să extind paranteza, mi s-a părut fantastică ideea colaborării dintre GW şi Cyanide, cu atât mai mult, cu cât, în final, aceştia din urmă au reuşit o transpunere frumoasă foc pentru Blood Bowl, mai ales odată cu Legendary Edition. Semn că au cu ce, bă, au cu ce! Partea urât mirositoare vine din tentativele Cyanide de a transfera în timp real ceea ce n-ar prea trebui atins, iar varianta RT a Blood Bowl, detestată aproape universal, dovedeşte din plin că ar trebui să se abţină. Noroc că Games Workshop s-a ţinut de capul lor să o rezolve întâi în dulcele şi adecvatul stil pe ture, altfel, Chaos League se-alegea şi de BB.

V-am spus toate acestea ca să ajung taman la ideea că, având frâu aproximativ liber, Cyanide s-a apucat să lucreze la Confrontation, însă a optat pentru o transpunere în timp real, exact veriga slabă din lanţul evoluţiei lor. În continuare, iată ce s-a ales de producţie.

Daţi-i Zarului ce-i al „Ce zar?"-ului!

Nu ştiu de unde febra asta de a dinamiza cu ciomagul bietele jocuri din trecut, cert este că, în cele mai multe cazuri, singurul rezultat (pre)vizibil este un cucui. În fruntea celui care, cuprins de nostalgia gloriosului trecut, scoate de la ciorap 40 de euro pe o astfel de transpunere şi începe să-şi care pumni în cap când vede pe ce i-a aruncat. Reţeta perfectă: ia un set destul de reuşit şi complex de reguli pentru un joc tactic pe ture, transpune-l în submecanismul unui real-time tactics şi scapă











de orice urmă vizibilă a subansamblelor, ascunzând timing-urile și zarurile în spatele magicei taste [Space]. Adaugă-i o interfață funcțională, dar tulbure și inconsistentă (perfectibilă ar fi un compliment nemeritat), asezonată cu un fond grafic și sonor prăfuit tehnic, dar mai cu seamă neinspirat artistic. Scufundă niște miniaturi detaliate, despre care mulți spun că ar fi unele dintre cele mai reușite create vreodată, în ciorba unor standarde deja depășite exponențial. Ia universul promițător, scoate ce-i interesant din el și împarte povestea într-un intro generic, urmat de cutscene-uri rareori memorabile și banalizează-l într-un simplu caftoi cu valențe tactice. A se servi pe rafturi, sub denumirea Confrontation. Cam asta ar sta la bazele producției de față, în linii mari, fără a menționa toate defectele și omițând puținele-i calități.

Este ceva complet lipsit de sens. În loc să clădești o experiență gândită pentru timp real de la bun început, cum au făcut Relic cu Warhammer în Dawn of War II, pierzi vremea dezvoltând anevoios peste un set de reguli destinat turelor, privând, în final, jucătorul de toate deliciile și complexitatea experienței originale. Asta, în loc să se întrebe careva de-acolo dacă nu cumva există probleme cu pathfinding-ul (ați ghicit, sunt enorme!) sau poate ar trebui să lustruiască puțin grafica la nivel de 2004-5, să fie măcar artistic curată, dacă nu de actualitate. Poate ceva ramificații și explorare mai liberă, în loc de un tăvălug pe coridoare, presărat cu dihănii supărate, dar privat de multe dintre oportunitățile tactice oferite de ruleset prin designul de nivel? Hmm, ce credeți? Poate ar fi fost vreme, dacă nu se gândeau să transforme calu'-n căruță. În loc să clădească ceva pe ture și să se lase propulsați de un sistem luat de-a gata, lucrând la fidelitate și calitate, din toate punctele de vedere, au fost trași în spate de povara unei metamorfoze deloc line și, în ultimă instanță, fără niciun folos. Aproape.

Rămășițele silei

Din păcate, trebuie să vă mărturisesc despre Confrontation că se lipește-n raftul cu rarele jocuri pe care, efectiv, m-am silit să le joc cât mai mult, pentru a le face dreptate în fața voastră, sperând că undeva se va întâmpla ceva care să-mi descrețească fruntea. Deși este perfect jucabil, bietul de el a reușit manevra „You've lost me at hello". Asta cu toate că ideea de a controla patru personaje distincte, într-o echipă RPG tactică, mi-a surâs dintotdeauna. Avem un tanc cu aure și buff-uri, un DPS-er mixt melee-ranged, un vindecător absolut obligatoriu și descântător-distrugător întru cele magice. Multe skill-uri și abilități, dar în condițiile în care punctele se împart pentru toată echipa. Vrei să duci pe culmi două dintre personaje? Viabil, cu toate că mai iei și țeapă, în special datorită unor seturi de inamici absolut inexplicabil de brutali – dar care pot fi învinși fără prea multă transpirație, dacă te duce capul. Totuși, campania single nu reușește nicicum să monteze butonacul, iar după ce începi să te dumirești ce și cum, dezvoltând personaje și explorând catacombele unui laborator menit să servească clone pentru un câmp de luptă (destul de sărăcăcioase ca variație și vizual, exceptând poate iluminarea), te lămurești că, de fapt, îți pierzi timpul așteptând un moment „aha!" care nu are să vină.

Vă spun totuși că în multiplayer, dacă ai găsi partener în sub 30 de minute, un cocteil de facțiuni (unele neincluse în single) pot face din Confrontation o experiență explonențial mai interesantă. Dar, sincer, să dai 40 de euro pe un joc cel mult mediocru și să ai sadismul de a convinge și prieteni să facă asta, în condițiile în care toată lumea poate ședе bine la un Dawn of War II, perfect prin comparație și mult mai haios, asta e deja o faptă pentru care-ți atragi automat GameOver-ul de la maimarele ludismului digital. Una peste alta, conceptul are mult potențial, dar e nevoie de mai multă seriozitate, orientare pe calitate și un biciuitor de echipă dintr-o bucată, cu viziune clară, pentru a stoarce vreun strop relevant din universul Confrontation. Țineți-vă departe de el!

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- universul are potențial, ca decor și lore
- cocteilul de personaje interesant în practică
- în multiplayer, cu prieteni, devine aproape jucabil

–
- un mic dezastru tehnic și artistic, ca prezentare
- interfață alambicată, inconsistentă
- design tunelar, dar fără clipe memorabile

PE SCURT:
Confrontation a reușit să-mi facă o impresie infinit mai proastă decât strict partea în timp real din Blood Bowl și vine contra unui preț exagerat. Mai bine vă apucați de DoW II cu niște prieteni.

6

Gen RPG Tactic **Producător** Cyanide **Distribuitor** Focus Home Interactive
Ofertant store.steampowered.com **On-line** www.confrontation-thegame.com
CERINTE MINIME: Procesor Dual Core 2GHz **Memorie** 2 GB **Video** GF 7900GTX/Radeon 2600XT 256 MB, Shader 3.0

ALTERNATIVA FALLOUT: TACTICS
O deviație delicioasă de la îndrăgitul univers post-nuclear, mai molcomă cu povestea (dar cu zece clase peste multe RPG-uri cu nucleu narativ), dar aprigă în ce privește încleștări tactice la înălțime. A îmbătrânit ca un vin bun și-l puteți lua cu încredere de pe GoG.com contra unei sume infime.



Botanicula

Incursiune în lumea plantelor

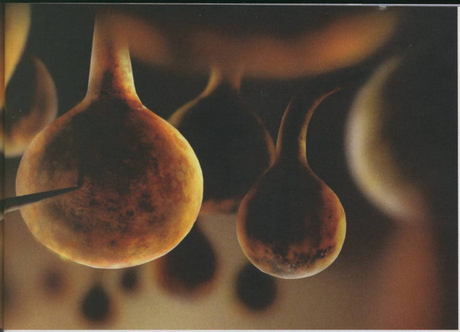
INDIE HUMBLE BUNDLE

La câteva zile de la lansare, Amarita a decis să facă un bundle care să conțină, pe lângă Botanicula, și Machinarium și Samorost 2, și pe care să ceară exact cât crede fiecare că merită. Pachetul, susținut și promovat de site-ul humblebundle.com, a fost un succes și s-a vândut în peste 90.000 de exemplare. O parte din cei 800.000 de dolari strânși au fost donați WLT-ului, o organizație care încercă să salveze, printre altele, pădurile tropicale. Din păcate, în momentul în care am scris aceste rânduri, promoția deja luase sfârșit, dar simt nevoia de a atrage atenția încă o dată asupra acestui site care ne aduce din când în când bundle-uri indie valoroase, pe care putem plăti exact cât avem de dat. Chiar și 0.1$.

De fiecare dată când îmi recitesc articolele mai vechi am aceeași impresie: 90% dintre ele sunt copilăroase sau greoaie. Iar la loc de frunte în acest clasament negativ stă cel făcut pentru Machinarium (M.). La acea vreme preluam încet, încet ștafeta adventure-urilor de la domn' Ghinea și, cum aveam în față un titlu vizibil artistic, mi-am spus că e rost de un super review. Am vrut prea multe – lucru pe care l-ați observat și pe care mi l-ați și semnalat pe forum (mulțumesc!) – și a ieșit prea puțin. Motivele care au dus la luft nu sunt de neidentificat: lipsa de experiență, faptul că am încercat să-l copiez pe maestru în loc să-mi aștern gândurile în propriumi stil, dar și faptul că titlul nu m-a convins. Sigur, am apreciat atmosfera și măiestria cu care planșele au fost lucrate, dar povestea și gameplay-ul nu au produs acel declic care aprinde scânteia pasiunii în ochii noștri, ai gamerilor, când ne apucăm să povestim despre jocuri. Dar mă opresc, că văd că iar dau în mariusghinită.

Acum stau în poziția fetusului lovit de soartă și privesc la pagina asta aproape goală, la screen-uri și la artworkuri – unele și aceleași în acest caz. „Botanicula; Incursiune în lumea plantelor... mda..." Uitați-vă și voi la cum arată, e ca și cum Pixar s-ar fi apucat să refacă Nausicaä of the Valley of the Wind la nivel microscopic și ne-ar fi lăsat să clickăim peste tot pentru a derula povestea. De fapt, după ceva muncă de cercetaș, am descoperit că această senzație de film animat de calitate are și temei. Amanita Design, în caz că nu e clar, aceiași cehi care ne-au dat și M., are un nou membru: Jára Plachý, regizor de film și ilustrator. Jára nu a mai lucrat înainte de M. în cadrul unei companii producătoare de jocuri, dar mediul l-a surprins și, la fel ca orice om talentat, pasionat și absolvent al unei academii de artă, arhitectură și design, a început să deseneze, să animeze și să pună în scenă. Și nu s-a mai oprit. De fapt, primul lucru pe care-l observi când deschizi Botanicula sunt animațiile. Te bucuri că Amanita a revenit la mai vechile lor teme, natura, misticul, etnobotanicele, prezente în primele lor jocuri (Samorost 1 și 2), dar realizezi imediat că ceva s-a schimbat. Felul în care păsările, florile, gândăceii și, nu în ultimul rând, eroii, reacționează la mângâierile și cererile mausului este acum mult mai natural și mai frumos decât în toate celelalte jocuri ale lor. Și pentru că nu vine cu nici un fel de tutorial sau indicii, jocul chiar te împinge la a apăsa peste tot. Niciodată nu o să





păpădii care se stingeau imediat ce le atingeam, doar pentru a descoperi puțin mai încolo că aici bășina porcului nu e doar o vorbă-n vânt. Un vierme-oaie făcea câte o căcărează de fiecare dată când îl deranjam, căcărează care dădea naștere, când atingea pământul, păpădiilor de mai devreme. Logic că, după naturalul bleah, am purces în a umple toate câmpurile cu păpădii.

Alt ingredient puternic al jocului care te îmbie la explorare și îți bucură aventura este sunetul. Cu atât mai mult pentru noi românii. Se întâmplă așa pentru că limba cehă, cea vorbită pe stradă, nu cea de la televizor, este foarte asemănătoare cu româna. Dar nu mă refer aici la o asemănare paronimică, ci mai repede la una morfologică: silabele și grupurile de litere, lungimea cuvintelor și frecvența vocalelor sunt foarte apropiate de ale noastre. În plus, sunt printre puținele popoare care au tendința să alipească î-uri consoanelor lor, chiar





știi dacă frunza x te va ajuta să treci mai departe sau nu, dar, printr-o magie la nivel de gameplay, întotdeauna vei ști cât de importantă e după ce o faci. Mai mult, datorită poveștii – în care 4 prieteni: un bulb, o crenguță, o măciulie (seamănă cu un bostan, dar de fapt este o capsulă în care unele plante își cresc semințele), o ciupercă și un spor aerian încearcă să salveze o specie de copaci din calea unor paraziți cu formă arahnoidă care se hrănesc cu... „viață" –, dar și atmosferei calde, întotdeauna vei examina și explora cu plăcere, în timp ce rezultatele acțiunilor tale nu vor înceta să te surprindă. De exemplu, la un moment dat mă bucuram de câteva

dacă nu au „î" în alfabet, iar interjecțiile și onomatopeele lor sunt, de multe ori, identice cu ale noastre. În joc nu vei găsi nimic vorbit, poate doar cuvinte fără noimă, dar producătorii au ales ca jumătate din efecte să fie reproduse vocal de copii. Sunetul scos de o artifică, un scrâșnet, un pocnet etc. De multe ori, vei apăsa inconti-



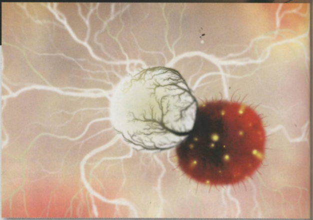




nuu ceva doar pentru a te minuna de cât de (aproape) româneşte sună şi te vei bucura ca un nebun când cele 5 personaje mai bagă un „ura!", odată cu rezolvarea unui puzzle mai greu. Sunt planşe în Botanicula care mi-au adus aminte de nopţile de vară de la ţară, când ieşeam afară şi zgomotul naturii mă înconjura, cu tot cu greierii, dar şi cu copiii care începeau să şuşotească în speranţa că nu îi vei trimite la culcare. E gravă marius-ghinita asta! Atât efectele, cât şi coloana sonoră au fost prelucrate/produse de formaţia de muzică alternativă DVA (adică doi). Melodiile sunt create atât cu ajutorul instrumentelor populare, multe existente şi la noi, cât şi al celor clasice sau digitale. Jaz, blues, jungle, LSD, cu urme de clasic sau populară, tromboane, tobe, contra-başi, toate se îmbină perfect cu gameplay-ul. Sinergie care le-a şi adus primul loc la IGF (Independent Games Festival) la categoria Excelenţă în Sunet.

Acum, bineînţeles că nu toate sunt roz în Botanicula. Poţi să interacţionezi cu atât de multe lucruri, încât de multe ori se va întâmpla să le treci cu vederea exact pe cele de care ai nevoie, trăsătură, zic eu, de bun augur, pentru că te opreşte din a zburda prin niveluri şi-ţi dă timp să apreciezi ciudăţenia şi frumuseţea planşelor. Alt lucru care ar putea pune beţe în roate game-play-ului poate fi şi varietatea acţiunilor care trebuiesc întreprinse pentru a trece mai departe. B. nu este un point & click clasic, de multe ori trebuie să tragi, să mângâi, să smuceşti sau doar să te apropii cu ajutorul cursorului de ceva, pentru a produce o schimbare şi, cum nu există nici un fel de tutorial sau indicii, până şi aceste acţiuni trebuiesc ghicite. Aşa cum am spus şi mai sus, jocul te face să realizezi însă ce ai de făcut foarte repede şi rar se va întâmpla să te blochezi pentru mai mult de 10-20 de minute într-un loc. De fapt, un alt minus ar putea fi, pentru adventuroşii mai versaţi, tocmai faptul că vor termina jocul prea repede. Motiv pentru care mulţi ar putea spune şi că e prea mult film şi prea puţin joc. După părerea mea însă, aceste bile gri se văd prea puţin în tabloul mare pentru a umbri frumuseţea acestui univers.

■ ncv





VERDICT LEVEL

+
- Grafica, Animaţiile
- Sunetele, coloana sonoră
- Ciudăţenia şi surprizele

–
- Poate prea film?
- Poate prea scurt?
- Câteva mecanici mai puţin evidente

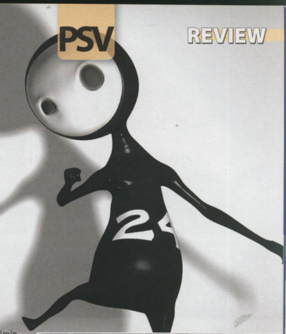
PE SCURT:
Botanicula pare un joc făcut de oamenii de la Pixar după ce au luat etnobotanice şi au încercat să recreeze Nausicaä of the Valley of the Wind într-un univers microscopic, fabulos, cu sunete ciudat de româneşti.

9

Gen Aventură grafică **Producător** Amanita Design **Distribuitor** Amanita Design
Ofertant GamersGate.com **ON-LINE** botanicula.net

CERINŢE MINIME:
Procesor 1.8 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA SAMOROST 1 ŞI 2
Dacă vă place ce aţi citit, dar nu vă plac jocurile dulci, atunci puteţi încerca unul din jocurile lor anterioare. Mai sumbru, mai ciudat, mai incredibil.



ESCAPE PLAN™

Scapă cine poate

Chiar şi în vremurile bune ale PSP-ului, cei de la Sony au fost acuzaţi că nu fac altceva decât să arunce portări după portări către această consolă, pretinzând şi preţuri prohibitive pentru majoritatea acestor jocuri. Odată cu apariţia PS Vita, japonezii au încercat pe cât posibil să şteargă această impresie proastă, oferind prin PSN o suită de titluri originale, mai mici şi, nu în ultimul rând, mai ieftine. Dintre acestea, adevărata vedetă este Escape Plan, un titlu care deja acaparase toată atenţia chiar şi înainte de lansarea sa.

Yin şi Yang

Intriga din Escape Plan este simplă: pentru a evada dintr-un soi de laborator de teste, eroii Lil şi Laarg sunt nevoiţi să rezolve numeroase puzzle-uri. După cum puteţi deduce şi din numele acestora, personajele principale au la dispoziţie anumite abilităţi unice, de care jucătorul trebuie să se folosească pentru a progresa. Spre exemplu, Lil este foarte sensibil, însă poate inhala mai multe tipuri de substanţe, fiecare conferindu-i câte un avantaj (poate plana ca un balon, orientarea realizându-se cu ajutorul senzorilor de mişcare, poate parcurge anumite distanţe mult mai rapid etc.), în timp ce Laarg este mult mai solid, însă n-are nicio problemă să „treacă" prin pereţii mai şubrezi.

Totuşi, primul lucru care-ţi sare în ochi la Escape Plan este grafica. Jocul are la bază acelaşi engine Unity pe care l-am întâlnit şi în Rochard, însă producătorii au optat aici pentru un stil artistic aparte. Sunt folosite doar nuanţe de alb și negru, contrastul coloristic regăsindu-se şi în designul personajelor: Lil şi Laarg sunt extrem de simpatici, au un aer nevinovat, însă, în acelaşi timp, poartă nişte costume care aduc aminte de îmbrăcămintea cu influenţe S&M.



De asemenea, violenţa, deşi omniprezentă în Escape Plan, este folosită mai mult pentru a destinde atmosfera: exploziile negricioase ce au loc atunci când unul dintre personaje moare nu sunt în niciun caz respingătoare, ci mai degrabă amuzante. Ironia este accentuată şi de numele inscripţionate pe costumele celor doi eroi, fiecare indicând de câte ori a murit purtătorul până în respectivul moment. Adăugaţi şi unele momente, pe cât de ciudate, pe atât de potrivite în contextul jocului (secvenţe cinematice în care inamicii dansează pe muzică clasică) şi obtineţi o atmosferă demnă de filmele lui Tim Burton. Nota zece pentru cei responsabili cu partea vizuală din Escape Plan.

Don't press the button...

Din păcate, nu acelaşi lucru poate fi spus şi despre control. Escape Plan este un joc gândit în jurul suprafeţelor sensibile la atingere ale noului Vita, stick-urile şi butoanele având roluri mai degrabă simbolice (mişcarea camerei sau selectarea între eroi). În rest, toate acţiunile se realizează fie atingând ecranul, fie panoul-spate al consolei, fie ambele suprafeţe simultan. Şi, credeţi-mă, Escape Plan este un joc în care multi-tasking-ul primează: concomitent cu deplasarea simpaticilor eroi prin decor, capcanele trebuie dezactivate, scurgerile de gaz stopate, ventilatoarele gigantice pornite sau oprite (după caz) etc. E ca un soi de Twister miniaturizat, în care degetele celor două mâini joacă rolurile concurenţilor, în timp ce consola devine câmpul de joc.

Accentul pus pe interacţiunea prin atingere este destul de ciudat, mai ales în condiţiile în care Escape Plan este dedicat unei console portabile, la rândul său dotată cu toată gama de butoane necesare pentru a permite o schemă de control completă şi intuitivă. Pur şi simplu ai senzaţia că, aplicând un minim de adaptări, jocul ar fi putut fi lansat la fel de bine şi pe telefoane sau tablete, unde, cel mai probabil, ar fi fost şi mai ieftin.

În forma sa actuală însă,





Escape Plan demonstrează încă o dată că studiourile producătoare de jocuri mai au încă mult de tras până când vor stăpâni cu adevărat metodele de control neconvenţionale.

■ **Cosmin Aioniţă**

VERDICT LEVEL

+
- stilul artistic deosebit sş personajele simpatice
- design-ul anumitor niveluri
- modul „light" în care jocul tratează violenţa

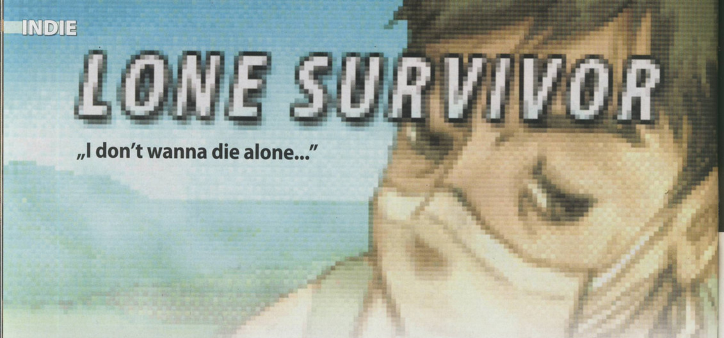
–
- controlul greoi în unele situaţii
- cam scurt pentru preţul său (15$)

PE SCURT:
Un puzzle arătos şi ingenios, tras în jos de lipsurile schemei de control folosite.

7.9

Gen Puzzle **Producător** Fun Bits Interactive **Distribuitor** Sony Computer Entertainment **Ofertant** PlayStation Network
Online uk.playstation.com/escapeplan

ALTERNATIVA TRINE 2
Jocul celor de la Frozenbyte nu este doar un puzzle, însă are la bază acelaşi concept: folosirea abilităţilor mai multor eroi pentru a le duce la bun sfârşit aventura.



LONE SURVIVOR

„I don't wanna die alone..."

GEN SURVIVAL HORROR **PRODUCĂTOR** JASPER BYRNE
OFERTANT STORE.STEAMPOWERED.COM
ON-LINE LONESURVIVOR.CO.UK

Sunt jocuri despre care vrei pur și simplu să scrii. Pe care nu vrei să le recenzezi. Fiindcă nu e întotdeauna ușor de cuantificat calitatea sau valoarea unui joc, iar o recenzie implică o notă și o judecată; fiindcă vrei mai degrabă să explorezi căile interpretative pe care jocul ți le pune la dispoziție, să îi comentezi substraturile, să-i decodifici simbolurile, iar o recenzie nu-ți permite o asemenea libertate, căci îi e rușine feciorelnică de spoilere. Lone Survivor e un astfel de joc, în ciuda titlului formulaic, care se vrea a însemna pentru jucător mai degrabă o experiență a afectelor decât o paradă a reflexelor, mai curând subiect de meditație decât furioasă parcurgere de niveluri. E realizat de Jasper Byrne, veteran al scenei indie și recomandat printre altele de o versiune demake a celebrului Silent Hill 2. Toate aceste condițiuni împlinite, te întrebi cu ce-ți poate greși acest survival horror.

Povestea e banală, tipică până la măduvă genului în cauză: ești, din câte știi, unicul supraviețuitor al unei molime cumplite care-ți transformă semenii în cadavre umblătoare, iar după un timp nedefinit pe care l-ai petrecut în teroare și izolare, ești forțat de lipsa alimentelor, ca și de o stare mentală din ce în ce mai precară, să începi o explorare a clădirii în care te afli. Ce e atrăgător e faptul că toată această odisee e relatată de un puști – cu simplitate și fără afectare, de o manieră aproape intimistă, nelipsindu-i însă o oarecare melancolie și stranietate. Atunci când îi urmezi șirul gândurilor, contemplându-i fața copilăroasă, imobilă, acoperită de o mască antigripă, cu ochi triști și mimică invizibilă, și îl vezi spunând "If nothing else, …I don't wanna die alone", simți un ferment ciudat cuibărindu-ți-se în stomac. Nu frica aceea bezmetică și paralizantă, ci un sentiment nu foarte bine definit de neliniște, de anxietate, ca înaintea unei intervenții chirurgicale.

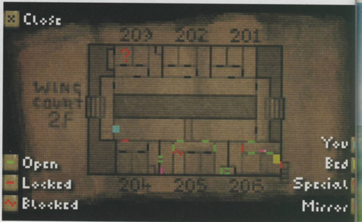
Atmosferă care, făcând tandem cu stilul grafic voit cețos și colțuros, potențat de o inteligentă alternare a zonelor luminate cu cele în penumbră, ocazional în beznă totală, te sugestionează într-un ritm susținut la început. Unde mai pui că primii inamici, eterogene specimene de zombie încrucișat cu stafie și mumie (singurii cu care te vei confrunta în marea majoritate a jocului), îi întâlnești imediat ce îți părăsești sanctuarul, neavând încă niciun mijloc de apărare la îndemână, doar momeli și foșnet de glezne. În scurt timp, personajul începe să-ți repete, în stil asemănător cu începutul din Dark Seed (pe care-l recomand, doar și pentru arta lui Giger), că îi este somn și foame, ridicând numărul variabilelor de care trebuie să ai constant grijă.

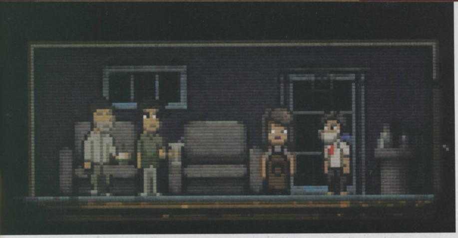
Odată ce ți-ai asigurat un minim echilibru și ai făcut cât de cât cunoștință cu camerele și culoarele învecinate, îți dai seama treptat că oricare modalitate ai alege de a face față provocărilor jocului (sunt cam trei, corespunzând atitudinilor 1.violentă și auto-distructivă 2.pasivă și gospodărească 3.relativ normală în situația dată, adică luând câte ceva din precedentele), aproape niciun impediment din seria celor care ar trebui să-ți pună în pericol supraviețuirea nu-ți va sta în cale sau îngreuna sarcina în mod decisiv.

Ce înseamnă asta, practic? Că jocul nu poate sfârși printr-un ecran de load decât omorât de mai sus amintiții inamici. Ceea ce nu e chiar puțin, mai ales că în a doua parte aceștia devin mai numeroși și mai crud dispuși prin niveluri, dar te lasă într-o fază inițială cu un sentiment ușor amar. Dacă la prima jucare (haotică, de copil narcoman), bateriile pentru lanternă mi-au prisosit, la a doua (Thief-like) a dispărut principala sursă a acestora în urma unei alegeri necesare. Ca urmare, mi-am dozat foarte bine bateriile, orbecăind deseori prin niveluri, aprinzând lanterna și stingând-o imediat doar cât să îmi iau câteva repere spațiale, bucurându-mă când găseam câte una în plus pe știe unde. Am reușit să nu rămân în pană până târziu, când, din neatenție, pe o alee lăturalnică complet neiluminată, ultima baterie a cedat.

Au urmat momente bune de spaimă și iritare plăcute în timp ce personajul meu se tânguia. Și tocmai când mă așteptam să fiu aruncat la ultimul punct de save, am intrat într-unul din visele pe care le cunoșteam de la prima jucare și care se termina în mod invariabil cu o miraculoasă apariție în buzunare a ceea ce aveai nevoie. Nici somnul, nici întunericul, nici foamea nu sunt în

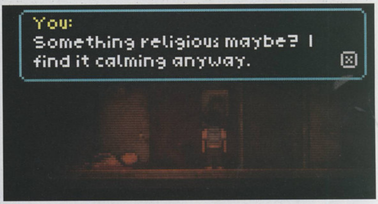












definitiv o problemă orice abordare ai alege, fiindcă există un sistem de plase de siguranță la care poți apela infinit pentru resurse. Alegi să nu te întorci să dormi frecvent, poți lua pastile care să te energizeze. Alegi să nu-ți gătești mâncare bogat nutritivă, poți intra voluntar într-un vis care te va căpătui la sfârșit cu niscaiva junk-food. Rămâi în pană de pastile, găsești câteva pe policioara de lângă chiuvetă. Și tot așa.

Ceea ce salvează jocul sunt consecințele. Ia prea multe pastile, iar sănătatea ta mentală va avea de suferit. Culcă-te pe un stomac gol și somnul nu-ți va regenera energia complet. Mănâncă nesănătos, ei bine, vei fi în permanență agasat de „Mi-e foame". Iar acestea sunt doar câteva din cele foarte vizibile, cu înrâurire în gameplay, existând și altele mai subtile, de nuanță, care adaugă enorm la atmosfera, credibilitatea și sensibilitatea universului fictional. Consecințele se manifestă încă de la început, imediat următoare acțiunii aferente, însă de ce final vei avea parte se decide mai târziu, în funcție de o evaluare per ansamblu a comportamentului tău. Deși poți relativ ușor influența de ce final ai parte – omoară tot ce mișcă și droghează-te din plin, de exemplu, sau evită crima în toate situațiile posibile și fă fapte bune –, e încă dificil să-ți dai seama după două jucări care sunt exact declicurile ce te pun pe un făgaș sau altul în cazul unei abordări mai puțin sistematice.

Deci Lone Survivor nu e chiar un survival horror, sau cel puțin nu unul care să te oblige la raționalizări la sânge. E un thriller psihologic cu accente horror, iar la această impresie mai contribuie un element. Destul de devreme în joc, începi să fii confruntat cu din ce în ce mai multe situații bizare, sub egidă lynchiană, cealaltă mare sursă de inspirație pentru Byrne: întâlnești alte prezențe umane, fie că vin sub forma altor supraviețuitori ori a unor apariții fantomatice. Secvențele acestea se desfășoară sub semnul unei detașări și al unui calm nenaturale din partea puștiului nostru, atitudine atipică și inexplicabilă pentru unul dintre ultimii oameni rămași în viață și sănătoși la cap. Mai degrabă te sperii de moarte când se stinge lumina și apare un individ aparent în carne și oase care-ți declamă o profeție sau ți se pare peste poate că într-un apartament vecin subzistă, nu se știe cum, un protector în trenci a la Bogart care-ți face rost de ustensile de gătit.



Ei bine, nu, aceste episoade au o logică internă bine definită care le scoate de sub influența senzaționalului imediat, al inimii ce sare din piept, și le transferă într-un plan superior, cel al angoasei. Iar unde jocul reușește admirabil este, într-adevăr, în crearea și folosirea sentimentului de angoasă, și nu a celui de spaimă pură, frică ancestrală. Nu, te lasă să înțelegi că ceva nu e tocmai în ordine nici cu puștiul nostru, începi să-ți pui problema dacă nu cumva se ține de șotii pe spezele tale, ale jucătorului, dacă nu cumva ceilalți nu-și bat joc de tine într-o farsă colectivă, dacă nu tot ceea ce vedem e, de fapt, artificial și neadevărat. Iar odată ce această bănuială ți s-a insinuat și, în plus, constați că acțiunile tale au fost prevăzute cu consecințe reale și diferite, nu mai e decât un pas până la a te angaja într-o goană după simboluri, sensuri și semnificații, hermeneutică în toată puterea cuvântului. Ceea ce jocul pierde poate pe partea survival, câștigă infinit în curtea psihologicului; e un joc de stare, axat pe poveste, și, nu în ultimul rând, cum ne-au obișnuit multe indie-uri, un joc concentrat în jurul unei Idei.

Câteva lucruri despre partea tehnică. Interfața este extrem de simplă: ai o singură tastă pentru mai toate acțiunile, în afară de scoaterea armei și accesarea inventarului, plus câteva hotkeys bine gândite. Stilul grafic e perfect consonant cu Ideea jocului, echilibrând o paletă bogată în tonalități albastre și menținându-se în limitele unei non-epatări deloc plictisitoare. Muzica este sublimă, fiind compusă tot de Byrne, artist complet, când melancolică, când antrenantă atunci când lucrurile par să ia o întorsătură înspre bine, când complet „outside the game's character", ca să însoțească momentele de contrapunct.

Bine gândit și asamblat, cu rejucabilitate, înțesat de detalii și surprize pe parcurs, și având în spate o Idee și o finalitate estetică spre deosebire de multe din jocurile marilor producători, Lone Survivor ni se prezintă ca o combinație de survival horror, thriller psihologic, side-scroller și adventure care ar trebui să le cadă bine tuturor celor interesați de măcar unul dintre aceste genuri. Și cum recent au fost aduse o suită importantă de îmbunătățiri, iar Byrne ne-a promis noi finaluri în funcție de interesul arătat de fani, dați iama în el!

■ **Radu Sorop**



"Oldie but goldboxie"

Deși intenționam să vă trezesc amintiri plăcute cu un articol substanțial despre seria Bard's Tale (ca o completare a LOAD-ului de luna trecută, articol în care doar am zgâriat puțin suprafața aspră a jocului, unde, în fiecare pivniță, stau la pândă 99 de barbari, 54 de kobolzi, 61 de orci și 419 de șerpi de alun, ceea ce mă face să cred că Skara Brae are nevoie de un bombardament atomic, și nu de șase aventurieri amărâți), am reușit ca în zece minute să mă rătăcesc într-o canalizare, unde, dintr-un motiv sau altul, s-au adunat toți monștrii din toate RPG-urile trecute, prezente și viitoare, și să-mi duc la pieire un grup pe care îl crescusem cu mare grijă și dragoste timp de vreo două săptămâni. Și, probabil, să scriu cea mai lungă frază din istoria mea de redactor Level. No problemo, am un save pus deoparte tocmai pentru momente ca acesta. Aveam chiar mai multe, însă mi-am adus aminte că n-am mai făcut un backup de vreo săptămână doar după ce am suprascris save-ul meu. Aveam bani să-mi ridic din morți două personaje, cu ajutorul cărora să fac bani pentru celelalte, dar am ales soluția cea mai simplă, deci vina îmi aparține în totalitate. Asta nu m-a împiedicat să mestec cu ură o foaie A4 (cu harta nu foarte exactă la care lucrasem câteva ore) până m-am mai calmat și am început să mușc din guma de șters. True story. Fiindcă intenția mea nu era să vă fac să retrăiți abuzurile (unii le numesc experiențe educative, nu pot decât să mă inclin în fața lor) suferite la mâna unui Bard's Tale sau, mai rău, a diabolicului Wizardry (alegeți voi unul dintre I și V), voi reveni cu un articol în momentul în care mă voi putea uita din nou în ochii săi cu un party sălbatic, viril, uns cu toate alifiile și hrănit cu toate exploit-urile. Până atunci, vă las în brațele ceva mai primitoare ale lui Pool of Radiance, jocul care a preferat să-mi facă nopți albe, și nu zile negre.

„Dungeons and Desktops"

Da, știu că este numele unei cărțulii care tratează istoria cRPG-urilor, dar mi s-a părut cel mai potrivit pentru primul cRPG oficial Dungeons and Dragons. Nu cred că Matt Barton mă va da în judecată, mai ales că tocmai i-am făcut reclamă gratuită. Apărut în 1988 pentru PC, Amiga și Commodore 64, Pool of Radiance face parte dintr-o lungă serie de RPG-uri „computerizate" produse intern de atunci celebra, acum defuncta, SSI (companie înghițită la un moment dat de Ubisoft, un nume celebru care tronează fălos



pe cutia infamului Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Draennor). Pool of Radiance a avut un succes imens și a fost urmat de trei sequel-uri (Curse of the Azure Bounds, Secret of the Silver Blades și Pools of Darkness). În paralel, SSI a fost distribuitor pentru o altă serie de RPG-uri construite pe același engine și dezvoltate de Stormfront Studios, adică seria The Savage Frontier, care conține și primul MMORPG grafic, Neverwinter Nights. Fanii setting-ului Dragonlance au primit și ei trei jocuri (Champions of Krynn, Death Knights of Krynn și The Dark Queen of Krynn), iar amatorii de role-playing într-un univers SF au fost tratați împărătește de seria Buck Rogers, pe care pro-













mit solemn că o voi prezenta cât de curând. Acum aveți material de studiu. Ca o mențiune, când auziți pe cineva discutând de un RPG din seria Gold Box, să știți că se referă la unul dintre titlurile de mai sus. Ca să fiu puțin rău, vă mai spun că toate RPG-urile de mai sus au fost lansate în decursul a cinci ani (1988 - 1993), cam jumătate din timpul în care Diablo 3, pe care l-am terminat într-un week-end, a stat în uzinele Blizzard.

Ca să mă asigur că nu vorbesc doar din amintiri, nu-mi aleg pentru această rubrică un titlu pe care nu l-am jucat recent. În cazul lui Pool of Radiance, lucrurile sunt și mai clare. N-am amintiri cu el. Nu l-am jucat pe 286-le familiei (nici n-aveam cum, căci familia n-avea un 286), ci l-am descoperit la puțin timp după apariția lui Temple of Elemental Evil, când am început să caut disperat și alte cRPG-uri D&D cu lupte pe ture. Am apucat să îl joc mult mai târziu și m-am apucat la modul serios de el luna trecută.

Din punctul meu de vedere, Pool of Radiance a îmbătrânit extrem de frumos. Cu excepția interfeței. Interfața n-a îmbătrânit, s-a mumificat și a prins mucegai, dar, din fericire, următoarele jocuri din serie o fac ceva mai suportabilă adăugându-i câteva opțiuni de care ai nevoie ca de aer. Nu e ceva peste care nu poți trece în ruptul capului, dar durează puțin până te obișnuiești cu ea. Și, oricum, am considerat-o un sacrificiu minor, pentru că în Pool of Radiance am descoperit un RPG extrem de captivant care, în ciuda graficii EGA (pentru mine are un farmec aparte, nu m-a deranjat aproape niciodată) și a sunetelor stridente scoase de un PC speaker răgușit care pare că-și poate da duhul în fiecare moment, a reușit să mă scufunde în lumea lui cu mult mai adânc decât au făcut-o confrații săi mai tineri de două DVD-uri cu fiecare liniuță de dialog „vorbită" de o celebritate. Nu sunt excesiv de nostalgic, vă spun sincer că am preferat să mă joc Pool of Radiance și Magic Candle (va primi și el atenția cuvenită, nu vă faceți griji), în timp ce Risen 2 (pe care l-am așteptat cu ceva nerăbdare) zace neatins pe hard. De asemenea, am preferat să-mi umplu timpul cu Buck Rogers: Countdown to Doomsday și Star Control 2, în loc să curăț galaxia de Reaperi alături de Comandantul Shepard în Mass Effect 3. Ce mi s-a părut extrem de interesant este că, deși Pool of Radiance (ca și contemporanii lui, de altfel) conține o mulțime de elemente pe care creatorii de „experiențe cinematice" le-ar considera anatemă pentru imersiune, cumva tocmai aceste elemente reușesc să adauge la atmosferă. Exemplul cel mai grăitor este cel al paragrafelor tipărite în manual, o șmecherie la care au apelat foarte mulți creatori de jocuri intrați în criză de spațiu. În loc să afișezi un text māricel pe ecran, îți îndemni jucătorul să citească paragraful X din manual (sau, în cazul lui Pool of Radiance, Adventurers Journal, o cărțulie în care există și o mulțime de informații „de fundal", care îți oferă un cadru narativ). În mod normal, cam tot ce-ți distrage atenția de la monitor e considerat dăunător pentru imersiune. Însă, cu riscul de a părea excesiv de zaharisit, monitorul nu este singurul loc unde se poate desfășura un joc. Un individ dotat cu puțintică imaginație poate umple golurile și jocul capătă astfel o altă dimensiune. Aici intervine un manual bine făcut, al cărui scop nu este doar acela de a-ți spune pe ce butoane să apeși. Recunosc, sunt înnebunit după manualele „pe stil vechi" și urăsc cu pasiune fițuicile din ziua de azi, deci s-ar putea să nu fiu complet obiectiv.

Consiliul local caută eroi!

În materie de storyline, Pool of Radiance ne oferă o aventură clasică, interesantă, cinstită și la locul ei, marca Dungeons & Dragons, nici prea-prea, nici foarte foarte. Pentru mai multe informații, puneți mâna pe un manual (găsiți pe Internet). Pe scurt, echipa voastră de șase aventurieri joacă un rol important în planul de urbanizare forțată a Noului Phlan. Toate lighioanele și elementele antisociale care și-au făcut culcuș în ruinele fostului centru comercial trebuie civilizate cu forța. În caz că nerecunoscătorii refuză darurile civilizației (și o vor face, stați liniștiți, căci ce-i pasă koboldului de canalizare, apă curentă și învățământ gratuit), aveți la dispoziție o mândrețe de sistem de luptă pe ture pentru a-i ajuta să treacă în alt plan al existenței, în speranța că la următoarea reincarnare vor fi ceva mai receptivi. Dacă veți citi manualul, veți afla că orașul Phlan a fost un important centru comercial, distrus, căzut în ruină și reconstruit de vreo două ori, trebușoară care ar trebui să vă spună că unii oameni nu sunt în stare







să priceapă o aluzie simplă. Pe de altă parte, fără această tendință a coloniștilor umani de a se stabili iarăși și iarăși în cele mai ostile regiuni ale oricărui univers imaginar, aventurierii ca mine ar rămâne fără pâinea cea de toate zilele. Iar când zic „pâine", vreau să spun o piramidă din lingouri de platină, eventual vreo câteva platoșe fermecate și o colecție impresionantă de arme magice. Ce mama naibii să fac cu o pâine în fața hoardelor nihiliste ale Abisului (TM)? Însă, ceea ce începe ca o simplă acțiune de restabilire a ordinii și liniștii publice, se va transforma treptat într-o aventură (era să zic epică, dar mi-am adus aminte că are la bază un modul destinat personajelor de nivel mic, iar limita de nivel este opt sau nouă) plină de neprevăzut și întâlniri de gradul trei cu o mie de orci, dragoni, vampiri, meduze (în caz că vă veți întreba la ce folosesc oglinzile pe care încearcă să vi le vândă un comersant din Phlan).

Șase pentru mase

Fiindcă TSR a insistat ca jocurile produse de SSI să furnizeze jucătorilor o experiență cât mai apropiată de pen&paper, Pool of Radiance respectă cu sfințenie regulile stabilite cu ceva ani în urmă de Gygax și compania. Este vorba de primul set de reguli, ceea ce înseamnă că aveți la dispoziție doar cinci rase (Human, Dwarf, Elf, Half-Elf și Halfling) și patru „meserii", adică Fighter, Cleric, Magic User (aha, nu Wizard, nici Sorcerer, ci un simplu, dar cinstit, Magic User) și clasicul Thief. Paladinul și Ranger-ul și-au făcut apariția începând cu al doilea joc din serie, Curse of the Azure Bounds. Și dacă am adus aminte de Curse of the Azure Bounds, personajele cu care ați terminat Pool of Radiance pot fi importate fără probleme în sequel. Și în sequel-ul sequel-ului, și tot așa până la Pools of Darkness, ultimul joc din această serie. Foarte drăguț, mai ales dacă ești genul care tânjește după o relație spirituală de lungă durată (și patru jocuri îți vor satisface această nevoie) cu alter ego-urile sale virtuale.

Apropo de prietenii imaginari din RPG-uri, oamenii de la SSI s-au gândit că ar fi drăguț din partea lor dacă ar permite jucătorilor de Dungeons & Dragons să-și aducă pe PC personajul favorit din campaniile p&p, deci Pool of Radiance vă permite să trișați în mod grosolan. Și aici nu mă refer la cele o mie de aruncări cu zarul până obțineți o combinație fatală de atribute, ci la posibilitatea de a-ți modifica personajul după bunul tău plac. Și așa a început să plouă cu 18. Însă tot dezmățul 18+ vine cu un preț: encounter-urile aleatorii sunt... calculate, să zicem, în funcție de personajele din grup. Inteligența din spatele jocului, artificială și cinstită până în măduva biților, îți „vede" atributele și decide că n-are rost să-ți jignească semizeii cu trei orci jigăriți, și-ți aruncă în cârcă ceva mai pe măsură. Nu e exclus deloc să te trezești cu vreo treizeci de orci care vor să-ți soarbă sângele cum ai pus piciorul în prima zonă ostilă din joc (Slums). Luptele scriptate însă, rămân la fel. Ați fost avertizați, în caz că vă simțiți tentați să ingineriți personajele nesimțit de mult. Faceți ca mine și pompați doar în atributele relevante pentru clasa personajului.

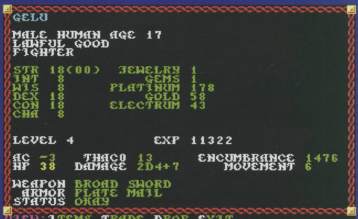
Bun. Avem șase personaje, cum procedăm mai departe? Misiunea principală a oricărui erou care se respectă este, vorba lui Kirk, preluată mai târziu și de pleșuvul Picard și adaptată de mine pentru un univers fantasy, să exploreze lumi noi, să descopere noi civilizații, să bage în traistă tot ce nu este bătut în cuie și să dea cu sabia acolo unde niciun om nu a mai dat cu sabia vreodată. Partea cu explorarea e simplă. First person și mișcare limitată la cele patru puncte cardinale, ca-n dungeon crawler-ele vremii. O adiție binevenită, mai ales pentru unul ca mine (mi-am mai dezvoltat puțin spiritul de orientare cartografiind beciuri prin Bard's Tale), care s-ar rătăci și într-o cabină de telefon, este automap-ul, prezent în zonele mai importante. Dungeon-urile care nu au fost binecuvântate de programatori cu un automap, sunt, de obicei, foarte ușor de cartografiat. Cel puțin așa se prezintă lucrurile la început, probabil mai spre final se împute treaba și orientarea nu mai e floare la ureche. Nu lipsesc ușile secrete, comorile ascunse











și câteva oportunități de role-playing, cât să simți că totuși joci un RPG. Atunci când în sfârșit veți părăsi orașul, veți fi plasați pe un overland map, unde vă veți deplasa în căutarea punctelor de interes, hărțuiți în stânga și-n dreapta de monștrii care bântuie sălbăticia. Când nelegiuiții vă dau de urmă, perspectiva se schimbă și veți fi aruncați pe un câmp de bătălie izometric (am observat că în anumite cazuri își păstrează configurația din first person). Și iată că am ajuns la partea mea preferată: luptele.

Dă-i cu zaaarul!

Motivul pentru care TSR a decis să ofere licența celor de la SSI (printre competitori s-au numărat Electronic Arts și Sierra Entertainment) a fost experiența acestora din urmă în materie de wargames computerizate, experiență care se observă din plin în desele lupte din Pool of Radiance. Din nou, vă aduc aminte că este vorba de primul set de reguli, deci nu vă așteptați la ceva de nivelul unui Temple of Elemental Evil (apărut cu trei seturi de reguli mai târziu). Cu toate acestea, este un sistem îndeajuns de complex, dar simplu de înțeles, pe care nu m-ar deranja (ba dimpotrivă, aș sări în sus de bucurie) să îl văd implementat într-un joc modern. Pe scurt, participanții la măcel acționează în ordinea inițiativei (calculată în funcție de dexteritate și alți factori) și au dreptul la două acțiuni pe tură, deplasare și atac. În principiu, fiecare personaj se poate deplasa doisprezece „căsuțe", dar numărul poate fi limitat de armurile grele, de inventarul umplut până la refuz sau de cantitatea de aur cărată de fiecare jucător (da, banii n-au miros, dar au masă). Dacă părăsiți zona de influență a unui inamic (lucru valabil și pentru ei), acesta capătă un atac „gratuit", eventual cu un bonus. Guard este o comandă foarte utilă atunci când aveți o poziție favorabilă și e mai cuminte să-i așteptați pe ei să vină la voi, și nu invers. Renunțați complet la acțiunea de atac, dar când un nefericit intră în zona voastră de influență, primește automat una peste ochi. În cazul în care, de exemplu, e mai convenabil ca fighter-ul să acționeze după mag, dar roll-ul pentru initiativă v-a dat planurile peste cap, aveți și posibilitatea de a întârzia acțiunea unui personaj. Pe măsură ce eroii vă cresc în nivel, vor primi câteva abilități speciale (nu sunt afișate în ecranul personajului, dar se simt și se văd pe câmpul de luptă). Fighter-ul, spre exemplu, primește un THAC0 mai mic (deci mai bun, urmează imediat explicația), sweep attack (atacă mai mulți inamici adiacenți) și multiple atacuri pe tură. Magii și clericii primesc vrăji din ce în ce mai multe și mai puternice, iar hoții... habar n-am care e rolul lor în joc, deci n-am irosit un slot pe un thief pur, ci am preferat un fighter/thief/magic-user (atenție, în cazul personajelor cu mai multe clase, experiența se împarte la trei). În fine, dacă vă interesează cum funcționa primul set de reguli D&D (sau AD&D, naiba să le ia, că tot timpul le încurc), găsiți documentație berechet pe Internet. În plus, vă sfătuiesc să citiți neapărat manualul și Adventurers Journal înainte să vă apucați de joacă. Tutorialele in-game încă nu fuseseră inventate.

Ca fapt divers, veți observa prin screenshot-uri că Armor Class-ul este negativ. Cei care-ați prins Baldur's Gate, RPG care aplica setul de reguli cu numărul 2.5, când încă nu scăpaseră de THAC0, știți de ce. În cază că ați uitat, THAC0 vine de la To Hit Armor Class 0. Ca un atac să aibă succes, „agresorul" trebuia să arunce cu zarul cu 20 de fețe și, după ce aduna toate bonusurile oferite de armă (o armă +1, de exemplu, oferea un +1 la roll-ul de atac și +1 la damage) să obțină un număr mai mare decât THAC0-ul propriu minus Armor Class-ul adversarului. Așadar, dacă fighter-ul grupului avea un THAC0 de 13, iar adversarul un Armor Class de -1, zarul trebuia să arate 14 pentru ca atacul să reușească. După care se calcula damage-ul.

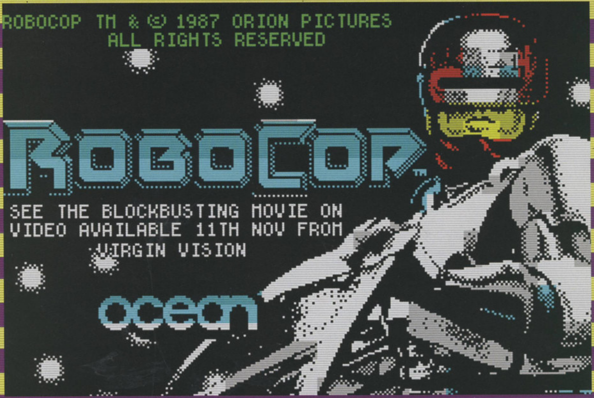
Însă, după cum ne-au demonstrat-o nenumărate jocuri vechi sau noi, degeaba ai muncit la sistemul de luptă dacă îți plictisești jucătorii cu bătălii de umplutură, lipsite de orice provocare, puse acolo doar pentru a lungi artificial jocul. Sau, dimpotrivă, dacă-i copleșești cu lupte infernal de grele. Sau dacă-i jignești cu un AI de doi lei. În Pool of Radiance există un echilibru aproape perfect. AI-ul dă dovadă de surprinzător de mult bun simț, numărul encounter-urilor aleatorii este, de obicei, limitat și deloc stresant și, până acum, nu pot spune că am reușit să mă plictisesc în vreo bătălie. Luptele scriptate sunt, în marea lor parte, memorabile, iar cele aleatorii care riscă să devină plictisitoare se termină (monștrii au moral, iar dacă reușești să omori destui, ceilalți o vor lua la goană sau se vor preda). Trollii din Slums, armata din Sokal Keep și sunt foarte convins că până la finalul jocului voi mai strânge câteva povești de povestit celor care mă vor întreba uimiți ce naiba îmi place atât de mult la un joc de două dischete, cu șapte ani mai tânăr decât mine.

Din nefericire, a cam sosit timpul să închei, deși mai aveam câteva lucruri de spus despre preacinstitul Pool of Radiance. În speranța că nu mi-am încălzit tastatura de pomană și măcar câțiva dintre voi vor apuca să asculte poveștile bunicului RPG-urilor D&D, vă urez zaruri ușoare și roll-uri cât mai mari. Și dacă vă întrebați de ce nu-mi puteți da de urmă la secțiunea de review-uri, să știți că Pool of Radiance și alții de teapa lui m-au smintit. Lucru pe care vi-l urez și vouă. Goldbox pentru victorie!

■ cioLAN





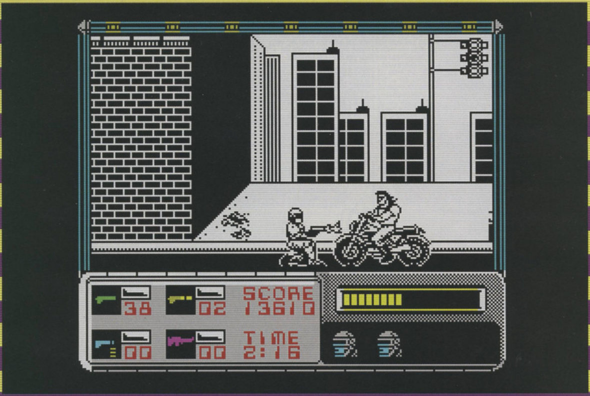


Program: RoboCop

Cum am descoperit jocurile pe calculator, accidentele de joacă (foarte frecvente atunci când te joci pac-pac cu praștia, de-a v-ați ascunselea cu cărămida sau de-a Winnetou cu un arc custom) au început să scadă. Era mult mai comod să-l miști pe RoboCop pe ecranul televizorului alb-negru și să căsăpești anarhiști virtuali, în loc să-ți vânezi vecinii cu cornete +1 cu bold (altfel măgarii nu recunoșteau în ruptul capului că i-ai atins) „scuipate" dintr-un mega-tunuleț modern cu opt țevi, model Mărgelatu. Astfel, pentru o perioadă am fost foarte pasionat de action-urile primitive inspirate din filmele perioadei. Dintre acestea, mi-au căzut cu tronc Death Wish 3 (nici până în ziua de azi nu am aflat dacă au mai existat două jocuri înaintea lui sau treiul din coadă era o șmecherie deșteaptă de marketing), Platoon (pe care l-am jucat cu vreo câțiva ani înainte să pun mâna pe film) și RoboCop (pe el am pus gheara după ce văzusem filmul de vreo cincisprezece ori în două săptămâni de stat acasă cu o mândrețe de vărsat de vânt). Fiindcă Platoon și Death Wish 3 au apărut deja în revistă, a sosit timpul să-i dau ciborgului ce-i al ciborgului și să vă povestesc câte ceva despre robosuperpolițistul din Detroit.

Pentru cei mai tineri dintre voi, Robocop a fost un film de acțiune foarte cunoscut acum 15 ani, regizat de Paul Verhoeven, olandezul care-a reușit să mătrășească nuvela lui Philip K. Dick „We Can Remember It For You Wholesale", dar a fost iertat pentru că una e să-ți bagi... așa... în Dick cu un SF de acțiune excelent (Total Recall) și delicios de optzecist și alta e s-o faci cu o petardă de film (Paycheck-ul modern al lui John Woo, inspirat din nuvela cu același nume). A, și pentru că a convins-o pe Sharon Stone să stea picior peste picior în Basic Instinct.

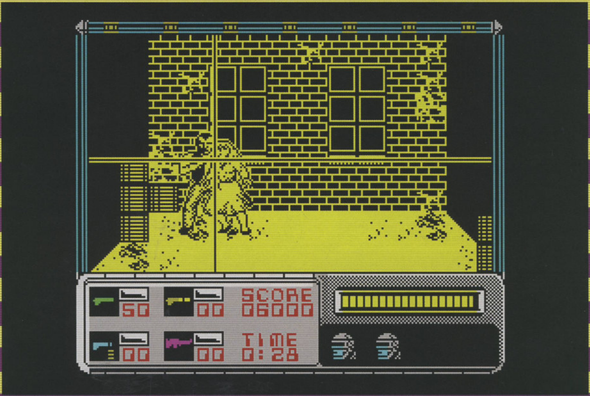
D BREAK - CONT repeats, 0:1



Buun. În filmul lui Verhoeven, care ne prezintă un Detroit pe jumătate anarhic, cu cealaltă jumătate în buzunarul corporației OCP, Robocop este vârful de lance al ciberneticii capitaliste. Mulțumită tehnologiei moderne, polițistul Murphy, căzut la datorie pe străzile Detroit-ului, a fost robotizat până în măduva coloanei vertebrale și reangajat (fără carte de muncă, asigurare medicală și alte drepturi cetățenești rezervate milițienilor 100% organici) în cadrul secției de poliție numărul 01000111 (în vremea aceea până și secțiile de poliție erau pe opt biți). Nu insist, căci vă puteți da seama și singuri cu ce se poate ocupa un polițist-ciborg bântuit de amintiri și, în același timp, ținut din scurt de directivele implementate hardware de inginerii și avocații OCP-ului.

În joc, ultrapotentul agregat justițiar este al tău și numai al tău. Îl plimbi pe ecran și împarți legea în stânga și-n dreapta cu ajutorul tastaturii și al tunulețelor din dotare. „Beneficiarii" sunt aceiași ca în toate filmele de acțiune cu polițiști robotici sau nu, corupți sau cinstiți. Avem punkiști cu drujbă, punkiști fără drujbă, pistolari urbani, vreo doi violatori care apar în secvențele first-person (jocul este un side scroller cu scurte inserții first-person în care trebuie să îți demonstrezi abilitățile de țintaș, să elimini răufăcătorul având grijă să nu rănești ostatica) și motocicliști. Normal, nu puteau să lipsească motocicliștii și nici drujbele. Vă închipuiți că, hrănit cu asemenea clișee din două părți (jocuri și filme), foarte mult timp am asociat drujba și motocicleta „cu fărădelegea" (cred că e din cauza zgomotului, sigur două mașinării care scot un asemenea zgomot infernal nu vor fi niciodată puse în slujba binelui, orice-ar spune Doom sau Lorenzo Lamas).

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Înapoi la Robocop. Având la dispoziție două „vieți", o cantitate finită de energie (care putea fi refăcută culegând borcănașe cu mâncare pentru bebeluși, are sens dacă ați văzut filmul), un pistolaș cu vreo trei tipuri de muniție (printre care și niscaiva glonțișoare cu cap vidia care treceau prin mai mulți nefericiți) și o mitralieră grea primită mai spre final, trebuia să curățați străzile de elementele antisociale amintite mai devreme. O îndeletnicire nobilă și plină de satisfacție, dar nu tocmai ușoară atunci când numărul de nelegiuiți tinde să-l depășească pe cel al gloanțelor. Dacă în filmul Robocop zburau gloanțele ca la balamuc, iar robomilițianul, cu toate sistemele electronice de țintire, tot își permitea să golească juma de încărcător într-o mașină, în joc trebuia să fii destul de zgârcit cu muniția dacă voiai să izbândești. Economia de muniție e o chestie pe care nu o înveți din filmele de acțiune. Jocurile îndeplineau acest rol educativ până acum câțiva ani. Heh, e și asta o treabă, să înveți de la un joc că viața nu e ca-n filme. Să mai spună cineva că jocurile nu te pregătesc pentru viață. Mulțumită lui RoboCop, voi ști ce să fac atunci când voi cădea la datorie în Brittania, iar Electroprecizia Săcele mă va transforma într-un justițiar robotic și voi fi donat Primăriei Municipiului Brașov, secția Evidența Populației. O mie de cărți de identitate pe zi, vă zic, O MIE!!!

O OK, 0:1

Gravitee Wars

www.kongregate.com/games/FunkyPear/gravitee-wars





Cât de importante sunt minunile la care ai asistat în timpul pruncie? Primul meu joc pe „calculator" a fost Worms. Îl priveam înmărmurit, aş fi murit cu el în braţe. Distanţa de la HC (Spectrum) la acest titlu era astronomică. Ce grafică, câte arme, câtă complexitate. Jocul a rămas de-a lungul timpului printre preferatele mele, la fel ca toate cele pe ture. Mă întreb ce s-ar fi întâmplat dacă prietenii de la acea vreme (ai mei nu aveau bani atunci nici de unu86, d'apăi de x86) ar fi preferat Fifa sau NFS? Cred că ar trebui să le mulţumesc. Apoi mi-au arătat-o pe Lara… dar asta este o altă poveste. Bineînţeles că de-a lungul timpului am tot jucat Worms, plus multe alte clone, dar parcă nici o altă iteraţie nu mi-a adus aminte de copilărie cum reuşeşte să o facă Gravitee Wars. Acum realizez, cu bucurie, că nu eram prost. Jocul chiar era bun. Worms cerea/cere tactică, îndemânare, ingeniozitate, previziune şi oferă la schimb bucurie, umor, hard core şi încă. GW este destul de diferit cât să nu deranjeze şi să te atragă din nou, dar vine cu acelaşi random care te face să râzi în hohote, cu animaţii la fel de frumoase, cu idei la fel de bune. Bineînţeles, e doar un flash şi deci nu are sumedenia de arme pe care o are W., dar cele cu care vine sunt destul de interesante pentru a-ţi da de gândit. Cea mai mare schimbare este gravitaţia planetelor, proporţională cu mărimea lor. Cei care au W. în sânge ştiu ce înseamnă asta, ştiu cât de multe tactici se schimbă, deja văd trasee ondulate în loc de bolte. Acum luaţi în considerare şi un soare sau scuturi reflectorizante. Singurul minus pe care îl pot sublinia este că nu e suficient de greu pe cât mi-ar fi plăcut, dar, chiar şi aşa, merită jumătate de pagină. L-am jucat de două ori – aur în toate nivelurile – cu aceeaşi bucurie. Dacă GW2 o să aibă multiplayer, o poveste cretină şi mai multe grade de dificultate, o să îi dau o pagină. Până atunci, îmi înec amarul cu Gravitee 2, un golf printre aceleaşi planete cu aceiaşi astronăuci.

Decision

www. armorgames.com/play/12983/decision

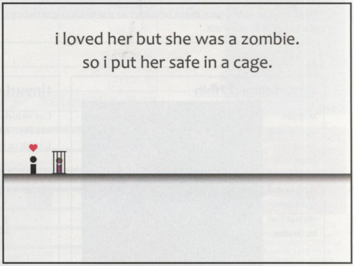


De când nu aţi mai încercat un joc datorită unui singur print screen? Ce vedeţi acolo este măcelul pe care l-am făcut după ce am tras cu bazooka într-un grup de zombie. Ce spectacol! Încercau să stopeze construcţia unei turele. Se pare că nu sunt chiar atât de proşti pe cât credeam, ştiu şi ei că odată terminată o să-mi fie mult mai uşor să curăţ această porţiune de cartier. Decision este un Rebuild (apropo, a apărut şi Rebuild 2: mai bun, mai mare, cu mai multe surprize) în care accentul cade pe acţiune în detrimentul strategiei. Aici, când te hotărăşti să „eliberezi" un nou teritoriu, jocul te aruncă în acea zonă şi te roagă să o faci singur. Luptele sunt viscerale, mai ales după ce cumperi o bazookă sau grenade. Atmosfera e apăsătoare, mai ales când trebuie să protejezi un punct de interes. La fel ca în Decision, fiecare zi trecută sporeşte numărul zombilor şi periculozitatea. La un moment dat, va trebui să upgradezi armamentul, turelele şi fabricile pentru a face faţă şi bani, deoarece, cu cât eliberezi mai mult din oraş, cu atât va fi mai greu. Frumos şi plin de surprize.

i saw her standing there

www.myplayyard.com/play/5213/i-saw-her-standing-there

Iar una din marile surprize este că până la urmă îţi găseşti iubita. Sau era doar un vis? Eşti atât de obosit, încât de multe ori nici nu mai faci diferenţa dintre vis şi realitate. Şi era clar că şi ea te mai iubea, pentru că imediat ce te-a văzut a alergat să te îmbrăţişeze. La dracu! Boala a adoptat-o şi pe ea. Un coşmar? O închizi într-o cuşcă şi speri că poate vei găsi un antidot. Poate... Nu poţi să o omori pe cea care dintotdeauna te-a iubit pentru ce-ai în cap, nu pentru cum arăţi. Încă te iubeşte, poate chiar mai mult ca înainte. Visul e gata în 20-30 de minute şi te izbeşte cu ce-ţi transmite. Grafica, deşi minimalistă, este exact ce trebuie pentru a sublinia mesajul. Gameplay-ul poate fi faultat doar datorită simplităţii, dar este salvat de câteva puzzle-uri inteligente. Bune: Atmosfera, Povestea, Direcţia artistică. Rele: Prea scurt. Concluzie: O bună alternativă la jocurile cu zombie tradiţionale. Alternativă: The Last Stand: Union City. Notă 8.5.



ncv



Dark Shadows

Cu riscul de a suna ca o moară stricată – „iar mi-a făcut-o Level cu termenul". Sunt atâtea filme interesante (sau aşa mă păcălesc singur) care stau să apară - Men in Black III, Prometheus, chiar şi G.I. Joe sau Abraham Lincoln: Vampire Hunter ca aventuri de vară - şi eu nimic. La dracu cu lansările simultane! Dar nu-i bai, am găsit (sau aşa mă păcălesc singur) un diamant neşlefuit. Cu Maestrul Johnny Deep şi mereu impozanta Helena Bonham Carter în rolurile principale, cu Tim Burton la comandă - pe care încă încerc să-l iert după ce a transformat Alice în nimic - şi o poveste care le permite să creeze, aşa cum numai ei ştiu, o lume ciudată, aproape distopică. Deep este Barnabas Collins, un vampir dezgropat din greşeală după 200 de ani, care încearcă, într-o lume modernă, să-şi refacă viaţa. Bun, comediile de genul acesta sunt de obicei savuroase - sau cel puţin aşa mă păcăleam singur. Presupun că cea mai mare problemă a lui Burton şi a lui Deep (care este şi producător aici) a fost chiar iubirea lor pentru serialul care i-a inspirat. E imposibil să creionezi 15 personaje puternice în doar 2 ore. Eroii au ajuns să arate ca nişte caricaturi care aruncă filmul în toate direcţiile. Acum e o comedie romantică, acum una seacă, acum e horor, acum nimic. Dezamăgitor. Au reuşit, totuşi, să mă facă curios asupra seriei originale şi să-mi pară rău că nu sunt ei actorii de acolo. Măcar atât.



The Avengers

Trebuie să recunosc că m-am dus cu oarece frică la „Răzbunătorii". Mi-au plăcut aproape toate filmele moderne ale eroilor prezenţi, Hulk, Iron Man, Captain America, poate mai puţin Thor, dar, continuările lor le-am găsit de la slabe la de-a dreptul penibile. Cum The Avengers este continuarea continuărilor, mi-am spus: sheeet... Dar, m-am înşelat. Ce bine! (Acţiunea) Începe puţin mai greu decât te-ai aştepta, nu fără motiv sau sens, dar apoi răbdarea îţi este răsplătită cu vârf şi îndesat. Încă nu şi-au revenit complet din panta penibilă pe care o luaseră. Înţeleg că ăştia sunt supereroi şi că nu prea are sens să pui la îndoială puterile lor sau ce fac, dar asta nu ar trebui să-ţi dea mână liberă în a îndepărta legile fizicii cu totul, fără a mai vorbi de logică sau alte astfel de aspecte american-efemere. Eroii sunt bine prezentaţi şi conturaţi, o să-l iubiţi pe Hulk, efectele sunt grozave, povestea, ciudat, interesantă. Îmi pare atât de greu să combini un om din trecut, un robot, un monstru şi personaje din mitologia nordică! Plus extratereştrii şi un [spoiler] zburător. Şi totuşi să-ţi iasă. Avengers este şi una dintre cele mai bune comedii pe care le-am văzut în ultima perioadă. Tot ce trebuie să ştiţi este că Loki este adoptat şi că acum până şi eroii mănâncă shaorma, aşa că ar trebui să o lăsăm mai moale cu glumele legate de acest subiect pentru că acum e cool! Recomand!

■ ncv

www.

tinyurl.com/c77fhlh

Mulţi ştim poze legate de perspective forţate de fotograf, dar puţini au văzut multe asemenea poze la un loc. No more...



tinyurl.com/d995t7e

Cine nu îşi doreşte butonul ăsta pe tastatura vieţii? Arată-mi unul care spune nu şi îţi arăt un mincinos.





tinyurl.com/chlcsyr

Unele dintre cele mai cretine farse, cu un minim de efort.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre şi primeşti automat* un **Card SDHC 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.







Ediţia lunii mai a revistei LEVEL este disponibilă, în toate chioşcurile de difuzare a presei, precum şi în magazinele DOMO şi online, pe www.chip.ro/librarie şi www.domo.ro

Libraria CHIP ONLINE.ro

Cărţile din colecţia CHIP **KOMPAKT** pot fi comandate şi online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziţionate din magazine, librării sau online:

DOMO · cărturești · eMAG · LIBRIS · elefant.ro · Librărie.net · OKIAN

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	Total (nr. abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariţii			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariţii + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariţii			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariţii + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariţii			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariţii + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completaţi online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-415158, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 0805 V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO10799507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ☐☐☐☐☐☐ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal/ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ☐☐☐☐☐☐☐ Semnătura ____

Pentru operativitate, vă rugăm să completaţi online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-415158. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.









*Cu titlu informativ

ARMA: GOLD

The ultimate realistic combat simulation experience brought to you by the creators of Arma: Cold War Assault™. Recharges in a new engine with additional fresh, modern time setting. Freedom of action and immersive complex environments blended with a unique touch of total realism return in this game.

ARMA ARMED ASSAULT



A small US Army contingent has been sent to the island of Sahrani to train the army of the local pro-American monarchy. But the Democratic Republic of Sahrani sees the training of Southern troops as a threat. When the US troops have finished their deployment and are in the process of shipping out, the North prepares to strike.

- Extensive Infantry Arsenal: Master any of 30 available weapons
- Drive and pilot 30 available modern military vehicles
- Living and dynamic Battlezone of 400 km²
- Join large Scale Multiplayer Battles in numerous online game modes
- Create your own single and multi player scenarios using build in mission editor

ARMA QUEEN'S GAMBIT



Discover the fate of Sahrani island along with secret operation missions and multiplayer mayhem within new enviroments especially designed for massive battles.

- The Rahmadi Conflict contains 3 large missions involving massive battles within massive fortifications.
- Fight as a group of seasoned mercenaries in 7 action/stealth missions in Royal Flush.
- New vehicles: DC3, A10, Su34 airplanes; HMMWV Limousine car, MG mounted pickups, Motorbikes
- 8 new weapons: Grenadelauncher, Rifles and Sniper Rifles

Bohemia Interactive · POWERED BY gamespy · LEVEL · www.bistudio.com

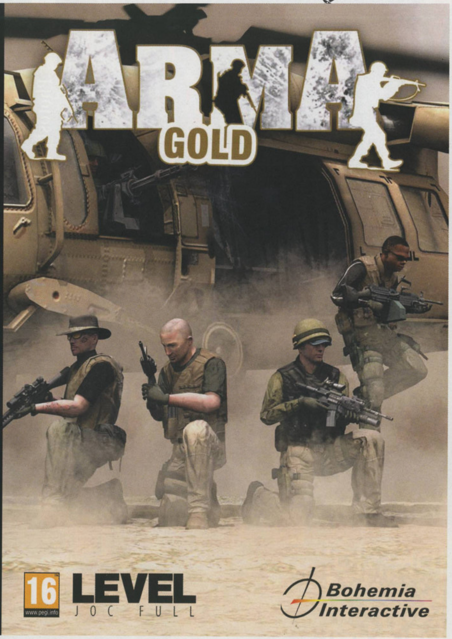
Minimum requirements:
OS: Windows XP or Windows Vista • **CPU:** Intel Dual-Core 2.4 GHz or AMD Dual-Core Athlon 2.5 GHz • **GPU:** Nvidia Geforce 8600GT or ATI Radeon 3650 or faster with Shader Model 3 and 512 MB VRAM • **RAM:** 1 GB • **HDD:** 6,3 GB • **DVD:** Dual Layer compatible • **DirectX®:** 9.0c

Recommended requirements:
OS: Windows XP, Windows Vista or Windows 7 • **CPU:** Intel Core i5 or AMD Athlon Phenom X4 or faster • **GPU:** Nvidia Geforce GTX 260 or ATI Radeon HD 5770 or faster with Shader Model 3 and 896 MB VRAM • **RAM:** 2 GB • **HDD:** 6,3 GB • **DVD:** Dual Layer compatible • **DirectX®:** 9.0c

LEVEL DVD

ARMA GOLD

05.2012



În ediția lunii mai veți putea citi:

Camere foto sub 400 Euro
Cea mai bună alegere pentru vacanță

Un desktop cu totul nou
Tendințele hardware ale viitorului și alternativele prezentului

Elita Android
Galaxy S III și HTC One X, analiză în detaliu

Cea mai rapidă suită de securitate

www.concediu/rezervare/online



DOAR 24,98 LEI

PACHET PROMOȚIONAL!

CHIP DVD + CARTE


oriunde ai internet
ai inspiraţie
cu abonamentele de internet mobil Colibri
50% reducere
timp de 6 luni
+
tablete, laptopuri, smartphone-uri
prin tragere la sorţi
alegerea se schimbă cu Orange
today changes with orange™
detalii şi regulament pe www.orange.ro; ofertă valabilă până la 30 iunie pentru Colibri 13, 15, 25